NUMERO 9
SEPTEMBRE - 33 FRANCS

MEGA force

le mensuel officiel des jeux SEGA

T4702 - 9 - 33,00 F

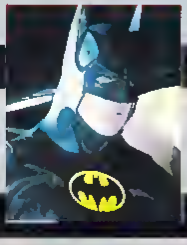
MEGA DOSSIERS

ALISIA DRAGOON (MD)
NINJA GAIDEN (MS)
TOKI (MD)

MEGA POSTER

THE TERMINATOR

L'avalanche : 100 ! NOUVEAUTÉS SEGA !



PREVIEWS

BATMAN RETURNS
GREEN DOG - GALAHAD

ZAPPINGS

THE TERMINATOR - DRAGON'S FURY
SPLATTER HOUSE 2 - PRINCE OF PERSIA

TERMINATOR	MEGADRIVE	MASTER SYSTEM
EURO CLUB SOCCER	MEGADRIVE	-
SPEEDBALL 2	MEGADRIVE	-
CHUCK ROCK	MEGADRIVE	MASTER SYSTEM
CORPORATION	MEGADRIVE	-

virgin games-
immaculate
concepts

hyperReal 5

The Terminator © 1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. The Terminator™ designates a trademark of Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. Sublicensed by Bethesda Softworks.
© 1992 Virgin Games Ltd. All rights reserved.
European Club Soccer © 1992 Virgin Games Ltd. and Krisalis. All rights reserved.
Speedball 2 is a trademark of The Bitmap Brothers.
© 1991, 1992 The Bitmap Brothers. All rights reserved. Ⓟ Virgin Games Ltd.
Sega, Master System and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
Chuck Rock © Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.
Corporation © 1992 Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.
Virgin Games France, 233, rue de la Croix - Nivert, 75015 Paris.

Virgin GAMES for your SEGA™

EDITO

Ça y est ! Déjà la rentrée, et ces vacances seront bien vite passées, surtout si vous en avez profité pour jouer à fond sur vos machines préférées, "accros" que vous êtes ! Mais cette rentrée scolaire devrait être moins frustrante cette année, grâce à MEGAFORCE : tout d'abord, un superbe cadeau avec ce numéro, la cassette vidéo des nouveautés SEGA pour le trimestre à venir. Superbe échantillon des prochaines sorties, elle n'en contient cependant que 30, parmi une liste époustouflante que vous pouvez retrouver en pages "infos". Ensuite, l'Agenda Scolaire Sega/Megaforce 92/93 sera là pour vous aider dans votre organisation scolaire. Un moyen pratique de garder le contact visuel, sinon tactile, avec tous vos héros préférés et leurs plus prestigieuses joquettes de jeux, et bien sur, de mieux travailler encore. Car c'est bien de ce mot d'ordre rabâché dont il s'agit... Mais ne vous inquiétez pas, Megaforce sera là tous les mois, régulièrement, pour vous rappeler qu'il y a aussi les jeux vidéo, et ça, c'est notre passion ! Allez, courage...

Sonic.

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S.A.R.L. au capital de 151 000 F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93500 Pantin • Tél. : (1) 48 43 06 51, Fax : (1) 48 43 06 56 • **Directeur de la publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Alain HUYGHUES-LACOUR • **Chef de Rubrique :** Sylvain ALLAIN • **Secrétaire de Rédaction :** François GABERT • **Maquette :** Yves RAYNAUD, Mireille GUERINEAU • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • **Illustrations des Dossiers :** Raoul • **Publicité :** Isabelle Welli • **Directeur des ventes :** Michel YATCA, Tél. : 48 28 25 30 Teminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 94 57 • **Photogravure :** PPO • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • **SEGA BENELUX :** ATOLL, square des Héros B 1160 BRUXELLES • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution.
Dossiers : Alisia Dragoon réalisé par MANU et SYLVAIN • Ninja Gaiden par LAURENT et SYLVAIN • Toki par MANU et SYLVAIN.
Ce numéro est délivré avec une cassette vidéo qui ne peut être vendue en aucun cas. Il comporte également en pages centrales un POSTER non folioté.
Tirage de ce numéro : 170 000 exemplaires.

Nos amis belges francophones sont informés que la cassette vidéo des nouveautés SEGA ne leur est pas livrée pour des raisons de standard vidéo. Si toutefois ils étaient intéressés par la fourniture de cette cassette dans un standard approprié, ils doivent écrire à : INFOS SEGA, Boîte Postale 17, 1050 BRUXELLES. Nous les remercions pour leur compréhension.

SOMMAIRE

N° 9 SEPTEMBRE 1992 PARAIT TOUS LES MOIS

LES MEGA JEUX

MASTER SYSTEM
Ninja Gaiden 42

MEGADRIVE
Alisia Dragoon 14
Toki 74

LES NOUVEAUTÉS
ZAPPING

Dragon's Fury (MD) 58
Bart vs Space Mutant (MD – MS) 60
Back to the Future III (MS) 62
Chuck Rock (GG) 63
Evander Holyfield's Real Deal Boxing (MD) 64
Marble Madness (GG) 65
Prince of Persia (MS) 66
Team U.S.A. (MD) 67
Warriors of the Eternal Sun (MD) 68
Talmit's Adventure (MD) 69
The Terminator (MD – MS) 70
Steel Empire (MD) 72
Splatter House II (MD) 73

LE FORUM

Le courrier de Sonic 6
Les Infos – Les Dernières Sorties 9
Concours E.C.S. 8
Les secrets de Maître SEGA 36
En détresse 40
Hit-parade 56
Abonnement 89
Mega Scores 90
Petites Annonces 92
Anciens Numéros et Pin's 98

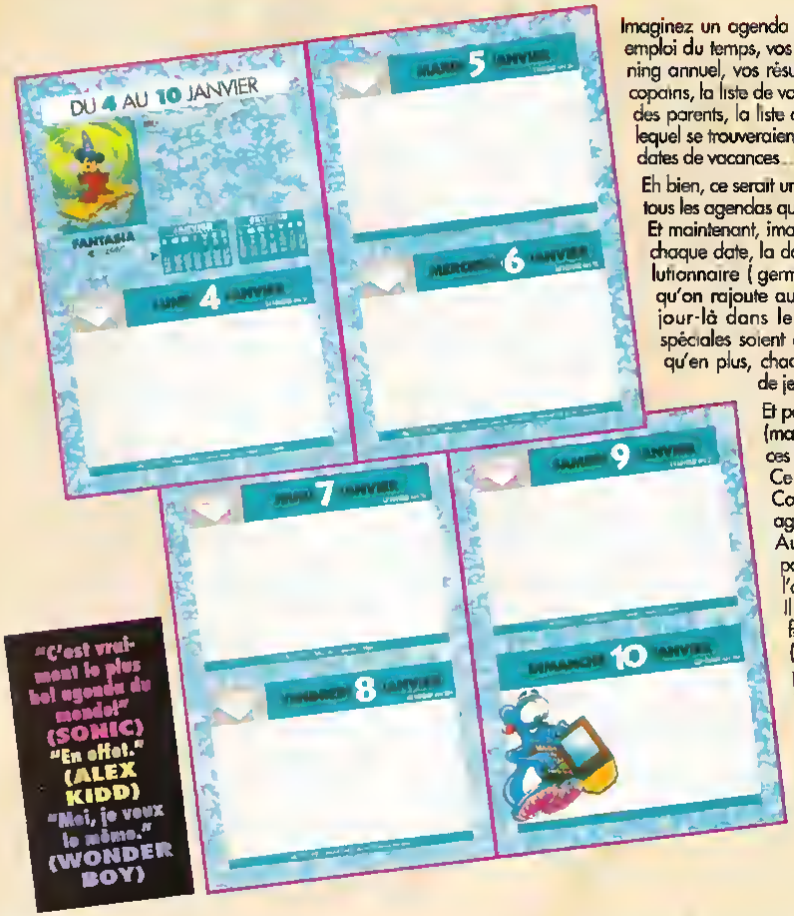
PREVIEWS
CONSOLE, NE VOIS-TU RIEN VENIR ?

Green Dog (MD) 28
Ferrari GP Challenge (MD) / Space Gun (MS) 29
Corporation (MD) / NHLPA Hockey'93 (MD) 30
Crüe Ball (MD) / Galahad (MD) 31
Smash TV (GG) / Tazmania (GG) 32
S.C.I. (MS) / Batman Returns (GG) 33
LHX Attack Chopper (MD) / New Zealand Story (MS) 34
Trivial Pursuit (MS) 35

VOUS AUSSI, COMMANDEZ

L'AGENDA SCOLAIRE

MEGA FORCE - SEGA



"C'est vraiment le plus bel agenda du monde!" (SONIC)
"En effet." (ALEX KIDD)
"Moi, je veux le même." (WONDER BOY)

Imaginez un agenda dans lequel vous pourriez noter votre emploi du temps, vos dépenses, vos notes perso, votre planning annuel, vos résultats scolaires, les coordonnées de vos copains, la liste de vos profs avec leurs horaires de réception des parents, la liste des livres à acheter, vos voyages, dans lequel se trouveraient les fêtes à souhaiter, un calendrier, les dates de vacances...

Eh bien, ce serait un agenda NORMAL et BANAL. Comme tous les agendas que vous pouvez acheter n'importe où

Et maintenant, imaginez qu'on lui rajoute, au-dessous de chaque date, la date correspondante du calendrier révolutionnaire (germinal, ventôse, fructidor...). Imaginez qu'on rajoute aussi ce qui s'est passé d'important ce jour-là dans le monde. Imaginez que des pages spéciales soient consacrées à noter vos high-scores et qu'en plus, chaque semaine soit ornée d'une jaquette de jeu Sega.

Et pour achever le tableau, que le Schmurz (mascotte de Mega Force) vienne égayer ces pages.

Ce serait un agenda RARE et GÉNIAL. Comme aucun autre agenda.

Aujourd'hui, vous pouvez commander l'agenda Sonic. Il ne coûte que 35 francs (plus 5 francs de participation aux frais de port)

COMMANDEZ-LE DÈS MAINTENANT! L'AGENDA MEGA FORCE, C'EST PLUS FORT QUE LES PROFS!

Bon de commande à découper ou à recopier et à envoyer à Mega Force, 100 avenue du Gal Leclerc, 93100 Pantin avec votre règlement

Nom..... Prénom.....

Adresse.....

Code postal..... Ville..... Age.....

Modèle de console.....

Ci-joint mon règlement de 40F par chèque. **(Date d'envoi de l'AGENDA, ou plus tard le 30 août.)**

courrier

Bonjour à toutes et à tous ! Cette rubrique est bien évidemment toujours la vôtre et vous pouvez me poser toutes les questions que vous voulez, à condition qu'elles portent sur SEGA, ses machines et ses jeux, bien sûr...
Continuez à m'envoyer une petite photo de votre trombine avec votre courrier (format type "photomaton"), accompagnée d'un mini-CV, ce que vous faites bien pour les Mégascores, mais pas encore pour votre courrier !

Pour vos prochains envois, n'oubliez pas l'adresse exacte :
SONIC - MEGA FORCE, 100 Avenue du Général Leclerc, 93500 PANTIN.

Sonic.

Sonic,
Comme madame Angélique Allier (Mégaforce n°7), je trouve tous les jeux que j'ai essayés beaucoup trop faciles. Je suis possesseur d'une Master System II. Je suis arrivé au bout de Shinobi, Cyber Shinobi, Astérix, Sonic, Wonderboy I et II, Spiderman, World Cup Italia, After Burner, Paper Boy, Tennis Ace... dès le premier ou le deuxième jour suivant leur acquisition. Je suis désespéré de n'en trouver aucun à ma mesure, conseille m'en un ou deux s'il te plaît !?
Autre problème : depuis deux mois, j'essaie de vendre ma Master System II, mais impossible, je ne trouve personne. Je voudrais aussi te demander ce que tu me conseillerais d'acheter comme console (afin de trouver des jeux plus difficiles) entre une Mégadrive et une Game Gear.
Merci de répondre à ma lettre.

Max AGAS.

Sonic :
Cher Ségamaniaque,
Apparemment, tu serais digne de figurer dans notre rubrique des Mégascores. Mais en parcourant attentivement ta lettre, il me semble que tu n'as pas encore essayé les jeux d'aventures. Peut-être que ce type de jeu pourrait convenir à tes aspirations, et te combler en fonction de la difficulté recherchée. Les jeux les plus difficiles ne sont pas attribués à une console ou une autre. Le choix de cette dernière ne doit donc pas dépendre de ce critère mais plutôt de l'utilisation de la console, sachant bien sur que l'une est portable, l'autre non.
Bien évidemment, certains jeux 16 bits ont l'avantage d'être nettement plus longs, ce qui dans ton cas précis peut être intéressant. En ce qui concerne ta Master System, je ne peux que te conseiller d'utiliser les petites annonces de Mégaforce, ce qui reste le meilleur moyen de vendre une console Sega.

Je viens juste de découvrir Mégaforce puisque je suis un "jeune" (41 ans), et c'est bien sûr avec beaucoup de satisfaction. Cependant, comme d'autres revues micro ou autres, je suis toujours étonné que l'on ne s'adresse qu'aux "jeunes", car voilà dix ans au moins que j'ai pour loisirs les jeux vidéos.
J'ai choisi la Master System II, et j'en suis très content. Je remercie d'ailleurs le 3615 code SEGA de m'avoir sorti du pétrin avec Action Fighter. Quel plaisir d'arriver enfin au bout !
Dans le numéro 8 de MF, vos amis de Belgique ont certainement raison pour une chose : en ce qui concerne un catalogue plus détaillé des jeux, entres autres sur MSII.
Continuez à donner des astuces pour s'en sortir, ce qui ne doit pas être une question d'âge parce qu'il me semble que nous soyons nombreux à "pédaler" dans certains jeux...

Oscar DUROT.

Sonic :
Cher "jeune ségamaniaque" !
Ton optique sur l'univers des jeux vidéos est un grand exemple. Crois-moi, ton âge n'a que peu d'incidence sur notre monde commun. Il est vrai qu'une majorité de "praticiens" des jeux vidéo sont des jeunes "très jeunes" et des adolescents, mais nous tentons, à notre manière, de nous adresser aux Ségamaniaques de façon générale, et notre langage se doit d'être adapté à tous types de lecteurs. Je pense cependant que tu pourras t'y retrouver, cela dit nous sommes nous tous aussi très "jeunes" !
Pour le catalogue, tu n'as plus d'inquiétude à avoir. Un modèle complet, avec photos et description de tous les jeux SEGA est en préparation, et sera distribué bientôt chez tous les revendeurs, d'ici 1 mois ou deux maximum. Tu n'auras donc plus qu'à aller chez ton détaillant pour le consulter.
En ce qui concerne les astuces, ne sombre pas dans un état anxieux avancé, nous continuerons bien sûr à en faire profiter le plus possible tous nos lecteurs.

Salut Sonic,
Lors de mes vacances, j'ai joué à un jeu sur une machine d'arcade que SEGA a créée. Ce jeu, je le trouve mégagénial ! Il s'agit de Rail Chase. Ce jeu sera-t-il adapté sur Megadrive ou Master System ? Si oui, pour quand est-il prévu ?
Dans le Mégaforce numéro 8, on a pu voir que SEGA sortirait Terminator. A quand Terminator II ?
Enfin, que me conseilles-tu entre Kid Chameleon et Tazmania ?

Sonic : Cher Ségamaniaque,
L'équipe de développement des logiciels de borne d'arcade SEGA travaille d'arrache-pied pour commercialiser des machines de plus en plus puissantes, et des jeux de plus en plus beaux. Rail Chase n'est à ce jour pas prévu pour un usage ludique domestique, mais au vu du grand nombre d'adaptations bornes arcades/consoles, on peut espérer le voir arriver un de ces jours. Si tu es fan de Terminator, tu pourras admirer le méga poster que nous vous offrons dans ce numéro. En toute logique, la deuxième adaptation de ce jeu d'action doit suivre son prédécesseur, et ce sera chose faite, normalement, en début d'année prochaine. Je peux déjà te dire que ce sera une conversion du jeu d'arcade, éditée par Acclaim.
Pour Tazmania et Kid Chameleon, tu me soumets un choix difficile. Kid Chameleon est beaucoup plus long, mais Tazmania possède un fun inégalé. Les deux sont, de toute façon, des grands jeux de plates-formes, et, quelle que soit ta décision, tu ne la regretteras pas.

Cher Sonic,

Je voudrais m'acheter le Méga-CD pour la fin de l'année. Mais, en consultant de nombreuses revues, j'ai remarqué que les prix étaient toujours différents comme : 3990F, 3490F, 2490F et moins de 1200F ! Bref, quel est le vrai prix du Méga-CD ? Quelles sont les différences entre le Wonder Méga et le Méga-CD ? Quels sont les jeux que tu me conseilles sur Méga CD ? Réponds moi vite !

Grégoire BLONDET.

Sonic : Comme tu peux le constater, j'ai fait diligence pour te répondre. Certains des prix que tu me cites sont plus que prohibitifs. L'explication en est simple. Le Méga-CD n'étant pas encore distribué en France, les revendeurs qui pratiquent ces tarifs font de l'import dit "parallèle". Ils achètent le matériel au Japon et le revendent chez nous, avec des frais importants et variables, ce qui explique ces niveaux de prix, et bien sûr, tout cela sans appliquer la garantie Sega. Le prix officiel du Méga-CD n'est pas encore déterminé, mais devrait avoisiner les 2500 Francs.
Au point de vue technique, il existe trois différences fondamentales entre le Wonder Méga et le Méga CD. En fait, le Wonder Méga est une synthèse de la Mégadrive et du Méga CD : deux machines en une. Le Wonder intègre une interface MIDI, qui permet de connecter un synthétiseur, et le karakoé qui, lui, offre la possibilité, par dessus une musique issue d'un CD, de chanter et d'enregistrer des vocalises.
Nous n'avons pas encore la liste officielle des softs à venir sur Méga-CD, mais il semblerait que le fameux Lunar Pool fasse partie des premiers arrivants !?. Encore un peu de patience, mon cher Grégoire !

Très cher Sonic,
Possédant une Mégadrive, j'aimerais savoir s'il existe un cordon qui permette de brancher ma console sur un magnétoscope ? Si oui, lequel ?
Pourquoi les cartouches d'Electronic Arts ont-elles un format différent des autres cartouches ?
Sur Méga CD, il n'existe pas de jeux qui vaillent vraiment le détour, à part la sortie prévue de Sonic 2. Est-ce vrai ?
J'espère que tu donneras suite à mes questions, ce qui m'évitera des insomnies.

Giuseppe.

Sonic :
Mon cher Giuseppe,
Je devine déjà tes pensées : enregistrer les jeux sur ton magnétoscope. Malheureusement, le cordon qui permet de relier ce périphérique existe, mais son usage est exclusivement réservé aux professionnels. En ce qui concerne les cartouches d'Electronic Arts, leur format a été conçu pour s'adapter à toutes les Mégadrives, qu'elles soient françaises, japonaises ou américaines. C'est donc pour cette raison que leur aspect est différent des autres cartouches. Pour les jeux du Méga-CD, crois-moi, ceux qui sortiront en France vaudront le détour, comme tu dis, aussi bien au niveau des jeux d'aventure que de plates-formes ou autres.
Sonic 2 sera un superbe jeu, au même titre que Lunar ou Erneast Evans. Tu n'as donc pas d'inquiétude à avoir, et tu peux maintenant dormir sur tes deux oreilles.

ECHANGE / VENTE (V.P.C.)

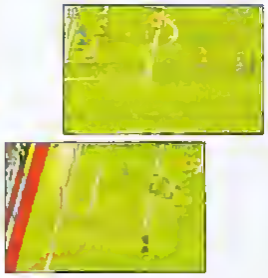
BON de COMMANDE à retourner à **PIXISOFT, 1 Rue de Metz, 31000 Toulouse. Tél.:61.23.48.02**

Nom Téléphone:
Adresse:

ci-joint mon règlement	Commande	Prix	Retour	Ecart
Chèque - Mandat Contre-remboursement (+30F)	Modèle de console		ECHANGE : 100F 80F 60F par	
	envoi sous 48 h			
	+ frais de port 20F/jeu	80F/console	TOTAL	
	TELEPHONER pour les DISPONIBILITES			

GRAND CONCOURS

European Club SOCCER



50 LOTS A GAGNER !

En cas d'égalité, seuls les 50 premiers gagnants seront pris en compte, le cachet de la poste faisant foi.

MEGA force

Virgin GAMES

2 consoles MEGADRIVE avec European Club Soccer

4 équipements complets du Club de Foot de votre choix (*)

BULLETIN-RÉPONSE

Seul le présent bulletin sera pris en compte et doit faire l'objet d'un courrier unique.

Questions :

1) Quelles sont les cinq équipes françaises qualifiées pour le premier tour des Coupes d'Europe de Club qui auront lieu en septembre 92 ? (Rayer les mauvaises réponses)

Paris-St Germain	Auxerre	Caen	Marseille
Bordeaux	St Etienne	Monaco	Strasbourg

2) Leeds United (Champion d'Angleterre) jouera la Coupe d'Europe des Clubs Champions. Quel joueur français joue pour Leeds ?

.....

3) Les Milan AC (Champion d'Italie) jouera la coupe d'Europe de Clubs Champions. Quelles sont les couleurs officielles de ce club ? (Rayer les mauvaises réponses) :

Rouge et Noir Blanc et Noir Bleu et Blanc

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

A renvoyer avant le 1er octobre 1992 à :
MEGAFORCE, CONCOURS E.C.S.,
100, avenue du Général Leclerc, 93500 Pantin.

LES LOTS

1er Prix : 1 console Megadrive et 1 équipement complet de l'équipe Européenne de foot de votre choix (*).

2ème Prix : 1 console Megadrive.

3ème au 5ème Prix : 1 équipement complet de l'équipe Européenne de foot de votre choix (*).

6ème au 10ème Prix : 1 T-Shirt Virgin Games.

11ème au 50ème Prix : 1 Pin's Virgin Games.

(*) dans la limite des stocks disponibles (photos extraites du catalogue FOOT CENTER, disponible sur simple demande) Les équipements sont offerts par FOOT CENTER, le spécialiste du foot (BP 4 Zone Artisanale, 21380 MESSIGNY. Tél. : 80 35 42 77)

NOTATION DES JEUX

Dans les tests, regardez bien l'expression de Schmurz : il vous indiquera ce qu'il pense du jeu !

ET N'OUBLIEZ PAS LA LIGNE DIRECTE DE MAITRE SEGA : 47.79.23.45

INFOS INFOS

30 NOUVEAUTÉS À DÉCOUVRIR !

Vous l'avez sûrement déjà manipulée puisqu'elle vous était livrée avec ce numéro de MEGA FORCE : cette cassette vidéo vous présente en "live" 30 des nombreuses nouveautés SEGA de la rentrée 92. Elle vous est offerte avec votre magazine et ne saurait être vendue sous aucun prétexte ! C'est une exclusivité MEGA FORCE.

Nous espérons que ce petit cadeau se révèlera agréable mais surtout fort utile pour vos choix futurs ; par contre, il ne saurait être exhaustif tant la liste des titres est impressionn ante... surtout lorsque l'on sait que bon nombre de ces nouveautés se déclinent sur tautes les consoles de la gamme SEGA ! Alors délectez-vous bien des quelques lignes qui suivent, vous n'en dormirez pos de la nuit !

Références de la Segavidéo n°1 : Batman et Batman returns © DC COMICS Inc. Tazmania © WARNER BROS Inc. Back to the future III © VCS & AMBLIN. Tom et Jerry © TURNER HOME ENTERTAINMENT. Talmit's Adventure © NAMCO Ltd. Terminator © CINEMA'86. A GREENBERG BROTHERS PARTNERSHIP. LICENSED BY HEMDALE FILM CORPORATION. Evander Halyfield's Real Deal Baxing © ACME INTERACTIVE. The Simpsons © TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION.

L'AVALANCHE : 100 NOUVEAUTÉS !

LES SORTIES DU MOIS DE SEPTEMBRE

Commençons par un grand saut vers le futur, mais ce sera déjà pour ce mois-ci : avec **TERMINATOR**, votre Master System ne sera plus jamais la même. Vous préférez attraper le taureau ? La petite boule de **MARBLE MADNESS** ne vous laissera pas souffler un instant, pour la plus grande joie des équilibristes. N'oublions pas **TOM ET JERRY** : ils s'ennuyaient et ont décidé de faire un petit tour dans votre Master System. Vous aimez également les **SIMPSONS** ? Eh bien SEGA pense à vous : retrouvez tous vos héros préférés dans de nouvelles aventures.

WARRIORS OF THE ETERNAL SUN est vivement conseillé pour les amateurs de jeux de rôles. Si vous êtes des nostalgiques de la préhistoire, **CHUCK ROCK** est fait pour vous. Vous aimez ainsi défier le Temps ? Votre Megadrive aussi, il est donc normal d'y trouver **BACK TO THE FUTURE III** : les bons films finissent toujours chez SEGA. Si vous êtes des fanas du basket, pas de problèmes, branchez-vous **RULLS vs LAKERS** et vous deviendrez les rois de la **NBA**. Vous préférez les compétitions internationales ? Il suffit de demander : voici **TEAM U.S.A.**, pour piloter les plus grandes têtes d'affiches de ce sport-roi aux Etats-Unis. Dans un tout autre registre, celui des jeux bien violents, **SPLATTERHOUSE II** vous laissera tout sanguinolent. Côté plates-formes, votre Megadrive prendra un nouveau visage avec **GREEN DOG**, un jeu carrément démentiel. Par ailleurs, les amateurs d'humour s'éclateront avec un nouvel épisode des aventures de **JAMES POND** qui sort sous le nom d'**AQUABATICS**. Et si les enquêtes étourdissantes vous passionnent, vous traverserez toutes les époques avec **WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO**. Non, vous préférez un p'tit flipp au café du coin ? Plus besoin de vous fatiguer à attendre votre tour avec **CRÜE BALL** c'est quand vous voulez, et avec **DRAGON'S FURY**, ce sont vos nerfs qui seront mis à rude épreuve.

Toujours dans le sanglant, les extra-terrestres n'épargnent vraiment personne : voici **ALIENS 3**, ou le retour des créatures infernales qu'il vous faudra anéantir sous peine de finir décortiqué, comme un vulgaire crustacé. Mais vous ne supportez pas la vue du sang, cela vous donne quelques malaises ? Alors utilisez une bombe, tout comme les **SIMPSONS**, moyen radical et tout aussi efficace mais sûrement moins salissant (pour vous !...).

Préparez-vous à faire crisser les pneus et à faire rugir le moteur car **SEHHA'S SUPER MONACO GP II** arrive sur GAME GEAR. Les sportifs sont d'ailleurs à l'honneur puisqu'ils trouveront **WIMBLEDON TENNIS**, ainsi que **G.FOREMAN BOXING**. Comme tous les bons jeux sont incontournables et connaissent le même sort, à savoir être déclinés sur différentes machines, **CHUCK ROCK** débarque également, en même temps que **PAPERBOY**, **MARBLE MADNESS** et **SPIDERMAN**. La Stratégie n'en est pas pour autant oubliée, et nombreux sont ceux qui retrouveront avec plaisir **POPILS**.

LES SORTIES DU MOIS D'OCTOBRE

Après un mois de septembre plus que juteux, voici que celui d'octobre s'annonce des plus savoureux. **NEW ZEALAND STORY**, une conversion du jeu d'arcade de TAITO, vous fera vivre les aventures de Tiki le Kiwi. Dans **SPACE GUN**, les aliens vont souffrir de ne pas être restés chez eux. Ce sera ensuite le tour des truands, avec **SUPER CRIMINAL INVESTIGATION**, puisque vous foncerez sur les routes à leur poursuite ! Toujours dans l'arcade, **SMASH TV** vous plongera dans l'univers sanglant et meurtrier des Jeux du Cirque, version an 2000, mais si vous préférez un sport plus convivial, **ARCH RIVALS** vous réconciliera avec la saine émulation de ceux qui tiennent à faire rentrer un ballon dans un panier, tout en faisant crisser leurs baskets sur le parquet.

Pour ceux qui fuient la lumière des terrains de sport, et préfèrent régner en maître sur les Ténèbres comme le Comte Dracula, il leur suffit d'opter pour **VAMPIRE MASTER OF THE NIGHT**. Et si toute cette noirceur vous donne le vague à l'âme, retrouvez le pays des Mille et Une Nuits avec **PRINCE OF PERSIA**, un jeu d'arcade/aventure qui ne vous laissera toutefois pas une seconde de répit.

Place au sport sur MD, car vous pourrez bientôt tâter de la crosse et du palet, grâce à **NHLPA HOCKEY '93**... Vous aurez également du basket avec **ARCH RIVALS**, du foot avec **JOE MONTANA FOOTBALL 3**, du tennis -pour la première fois sur Megadrive- avec **GRANDSLAM TENNIS**, et pour les amateurs de sports plus violents, nous retrouverons le terrible **SMASH TV**. Un peu de simulation ? Qu'à cela ne tienne, vous pourrez prendre le volant grâce à **FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE**, ou faire de l'hélica avec **LHX ATTACK CHOPPER**, où ça dépote un max... Puisqu'on aborde les missions guerrières, retrouvez le fabuleux et démoniaque **THUNDER FORCE IV**, un shoot'm up de référence, et si cela ne suffit pas, n'oubliez pas **STEEL EMPIRE**, dans le style Space Opéra. Bon, vous voulez vraiment un massacre ? Alors il vous reste **XENON 2**, ou encore **SPEED BALL 2**. Si ça ne suffit vraiment pas, c'est que vous êtes inguérissables...

Inguérissables ? Impossible ! Avec **GALAHAD**, c'est le remède miracle. Plongé dans la peau du célèbre chevalier, c'est par monts et par vaux que votre âme errera...

Pour la portable, c'est l'apothéose en plates-formes, d'abord avec **BATMAN RETURNS**, deuxième du nom, un nom si célèbre qu'il est sans doute inutile de vous en dire plus, mais aussi avec **TAZMANIA**, une île étrange et exotique, où un glouton de la Warner Bros se paie une de ces mines...

LES SORTIES DU MOIS DE NOVEMBRE

En novembre, c'est au tour de la 8 bits d'être gâtée. Côté aventure/action, **WONDER BOY IN MONSTERWORLD 2** débarque pour les acharnés du genre. Dans une toute autre optique, plutôt dévastatrice, **AUEN 3** sera là aussi, et ils ne sont pas que trois ! Les grands stratèges que vous êtes s'en donneront à cœur joie avec **RAMPARTS** ou l'art d'investir des forteresses. Quant à **TRIVIAL PURSUIT**, il devrait remporter l'unanimité tout comme le jeu de société bien connu, mais vous aurez également droit au gigantissime **SONIC 2** (j'entends déjà la foule en délire !), ainsi qu'à **BATMAN RETURNS** et à **TAZMANIA**. Saluons l'arrivée de **LEMMINGS**, une formidable épopée où vous devrez faire preuve d'organisation et d'astuce pour mener vos troupes à bon port, ainsi que celle de **MICKEY MOUSE 2**, pour qui c'est en fait un retour bien mérité.

Sur MD, nous verrons arriver un jeu très original, **IT CAME FROM THE DESERT**, mais ce ne sera pas la seule surprise. Nous aurons **RATMAN RETURNS**, le héros ailé, ainsi que **JOHN MADDEN 93**, et **MICKEY AND DONALD**, un chef d'œuvre qui se joue à deux. Si cela ne suffit pas à occuper nos longues soirées d'hiver, d'autres titres, comme **RIO HAZARD BATTLE**, un commando d'enfer, et **ROAD RASN II** viendront compléter la collection. Il y aura également **HOME ALONE** : après les quatre cents coups, c'est les "deux sans avions", et vous aurez vraiment beaucoup de mal à vous débarrasser de ces deux vilains cambrioleurs. Alors rêvons...

Après les versions MD et MS, c'est au tour de la GG de recevoir le célèbre **PRINCE OF PERSIA**, un bijou à ne pas manquer. Les bastonneurs de **STREETS OF RAGE**, qui firent leur loi sur MD, débarquent eux aussi en force sur GG, tout comme **SHINORI 2**, un véritable retour pour le ninja fétiche de SEGA. **SONIC 2** aura lui aussi une place de choix sur la portable, de même que **TALESPIN**, un jeu consacré à un héros de Disney. En beaucoup plus violent, nous trouverons également **SMASH TV**. Si d'aventure vous rêvez, sachez que **INDIANA JONES 3** arrivera sur GG en même temps que **KLAX**, célèbre jeu de réflexion et d'arcade. Un petit tour en voiture ? Hop, passez la première sur **OUT RUN EUROPA** ! Et comme la GG, c'est vraiment la plus belle des portables, voilà encore deux nouveaux titres : les **SIMPSONS** auront tant à faire avant de venir à bout de tous ces vilains z'extra-terrestres, venus envahir notre planète si possible, et dans **AUEN 3**, les créatures d'un autre monde sont beaucoup plus violentes mais surtout moins conciliantes, et il vous faudra faire preuve de dextérité si vous ne voulez pas finir en chair à Alien...

LES SORTIES DU MOIS DE DECEMBRE

Le mois de décembre devrait être chaud, très chaud, malgré l'époque !... On peut même dire, pour continuer avec les jeux... de mots, que sur Megadrive et Game Gear, ce sera l'avalanche...

Les jeux de rôles sur MD ne sont pas si rares, la preuve avec **CORPORATION**, qui vous plonge dans les labyrinthes d'une base futuriste. Dans **STREETS OF RAGE 2**, les bastonneurs sont de retour et leur vengeance sera terrible. Un design pur, une ligne sobre ? C'est la plus belle des angoisses dans **LOTUS TURBO CHALLENGE**, un superbe cadeau de Noël (euh, le jeu, parce que la voiture...) Après avoir envahi le grand écran et les salles obscures, **PREDATOR 2** arrive car la 16 bits de SEGA n'a rien à leur envier. Notez également trois autres titres : **THE LITTLE MERMAID**, plus connu sous le nom de petite sirène, **MEGALOMANIA**, un jeu de stratégie très prisé sur micro 16 bits et **G.LOC**, qui n'est autre que la suite d'After Burner 2.

Tout comme sur Megadrive, la petite sirène usera de son charme pour vous séduire, et elle n'aura sûrement pas de mal, **THE LITTLE MERMAID** ! Des simulations de courses de motos, il n'y en avait jamais eu sur GG, et pour remédier à cela, voici **GP RIDER**, la conversion d'un hit d'arcade de SEGA. Enfin, **PS GAIDEN** nous réserve une surprise de taille...

INFOS

SEGA VOUS OFFRE
UN VOYAGE À HOLLYWOOD ET 2000 PLACES DE CINÉMA !

Pour gagner, il vaus suffit de répondre aux trois questians que vous trouverez dans le catalague cinéma des jeux SEGA (en magasin dès la mi-septembre) ou dans le numéro d'octobre du magazine Première. Si vaus êtes un fan des jeux SEGA et du cinéma, peut-être serez-vous l'heureux gagnant de ce fabuleux voyage, ou de l'une des 2000 places gratuites de cinéma !

STREETS OF RAGE ET SONIC: LA MEGADRIVE DE RÊVE

Pour cette rentrée 92, SEGA a décidé de faire très fort Après la sortie d'une Megodrive avec Sonic, SEGA propose désormais une Megodrive encore plus complète En effet, dans cette version vendue 1290F, vous trouverez : une Megadrive, deux control pad, le jeu Sonic et le jeu Streets of Roge. Impressionnont, non ?

LES DERNIERES SORTIES

MEGADRIVE

	GENRE	D	NJ
TAZMANIA		•	1
AYRTON SENNA'S MONACO GPII		•••	1
RATMAN		••	1
TALMIT'S ADVENTURE		••	1
TERMINATOR		•	1

MASTER SYSTEM

BACK TO THE FUTURE III		••	1
SHADOW OF THE BEAST		•••	1
MS PACMAN		••	2

GAME GEAR

WONDERROY THE DRAGON'S TRAP		•••	1
DEVILISH		•	1

SPORTS	COMBAT
STRATÉGIE	SEGA HEROS
ARTS MARTIAUX	ACTION
JEUX DE ROLES	RÉFLEXION
AVENTURE	SIMULATION

D = difficulté NJ = nombre de joueurs

CONCOURS DE SCORE EUROPÉEN : L'APOTHÉOSE

Ce printemps, à travers l'Europe, 9 pays ont sélectionné leur champian SEGA 92. En France, la bataille a été rude, d'abard lars des éliminatoires à bord du train forum qui a parcauru les 23 plus grandes villes françaises du 11 avril au 10 mai, puis lors de la finale nationale à la Cité des Sciences et de l'Industrie, le dimanche 24 mai. Ce jaur-là, Fabrice Ménaché a été cauronné Champian de France après avoir révélé son talent sur Alisia Dragoon et Kid Chameleon.
Le 31 juillet, les 9 champians se sont retrouvés à LONDRES pour tenter de canquérir le titre suprême de champian d'Eurape. La tension était à son comble... La compétitian s'est déraulée en six manches sur Sonic, Road Rosh, Olympic Gald, un jeu surprise à paraître prochainement, "Greendog", et Moonwalker ? Ce dernier titre était de circanstance puisqu'à l'issue du match, tous les champions se sont rassemblés au stade de WEMBLEY pour assister au cancert de Mickael Jackson. Cet événement déjà presque mythique était le point final d'une compétition exceptionnelle, où se sont mêlés passion, enthausiasme et adresse.
Fabrice a remparté la médaille d'argent : vainqueur des matchs sur Sonic et Olympic Gold, c'est avec beaucaup de panache qu'il a concédé la première place au champion allemand qui, lui aussi, a mantré un talent impressiannant.
A l'issue de cette jaurnée, toute l'équipe s'est envalée paur Barcelane afin d'assister à une sélectian d'épreuves des Jeux Olympiques. Ainsi, en 1992, SEGA a pris les cauleurs de l'Europe paur rassembler ses passionnés autour du plus grand concours de scores jamais arganisé.

Les champions européens...

Fabrice Mérache, notre champion français.

Le lieu des "débats"...

Des centaines d'astuces !
3615 MEGAFORCE

Perdu dans un jeu !
3615 MEGAFORCE

Des News, des Scoops !
3615 MEGAFORCE

Beaucoup de cadeaux !
3615 MEGAFORCE

ALISIA DRAGOON

MEGADRIVE

A l'âge de ses vingt-deux printemps, Alisia se souvient de son enfance, lorsque son père, magicien respecté dans tout le royaume, lui apprenait à contrôler le pouvoir de la foudre. Dès huit ans, Alisia avait acquis tout le savoir que son père avait à lui transmettre. Voir une petite fille jouer avec le tonnerre mettait une certaine ambiance au sein de la population du royaume, mais cette folle gaieté ne pouvait durer éternellement !

Un sombre jour d'automne, Baldour, le Maître des Ténèbres, débarque sur la terre pour en faire son nouveau champ de bataille, après avoir détruit une multitude de mondes et de planètes. Sa soif de mort ne pourrait évidemment s'épancher qu'après avoir détruit le père d'Alisia, le seul homme capable de contenir et repousser ses instincts guerriers et destructeurs. Il arriva avec ses monstrueux soldats pour se battre avec le magicien terrien et, en usant de sa fourberie, réussit à le faire prisonnier. Pendant plusieurs jours, le père d'Alisia fut torturé par l'immonde Baldour devant les yeux d'Alisia, encore enfant, qui ressentit alors dans sa chair les souffrances qu'endurait son père. Dans un ultime moment de lucidité, le père d'Alisia demanda à Baldour de ne point occire sa fille ! Baldour sentant que son ennemi était sur le point de rendre l'âme, accepta la requête de son plus tarouche adversaire. Il ne devina pas que dans les yeux d'Alisia un feu de joie s'était éteint, et que désormais

c'était un feu ardent qui brûlait contre lui... Un feu qui plus tard, allait le consumer !

Tout au long de sept niveaux, vous dirigerez Alisia dans une quête qui ne lui offrira de repos que lorsqu'elle aura tué l'assassin de son père. Bonne chance, amis MégaForceurs et que la foudre soit avec vous !

1

Plan n°1:
Vous commencerez votre périple dans une forêt hantée d'abeilles tueuses et autres chenilles carnivores (pourquoi pas, hein !) ; vous y collecterez quelques points d'énergie pour votre fidèle compagnon de route, style dragon et autres bestiasses venus vous aider dans votre aventure !

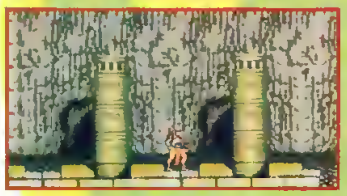
Suite du plan au verso

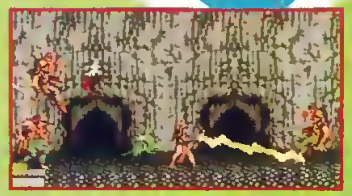
Plan n°2 :

Rentrez ensuite dans la forteresse où vous pourrez entrevoir le cocon du terrible Baldour !
Dans cette forteresse, vous trouverez quelques pièces cachées et autres pouvoirs disséminés le long des douves et donjons. Surtout n'hésitez pas à pousser vos investigations, car le peu d'options ou de pouvoirs ne sont pas toujours apparents.

A

B





Ressortez alors le long des remparts de ce sombre château...

LEVEL 2

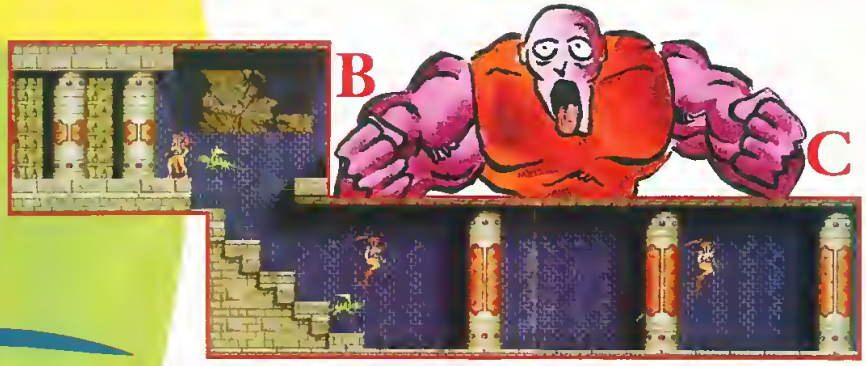
Rentrez dans les marais maudits pour affronter toutes sortes de terribles créatures, allant des nénuphars carnivores aux hommes des marais, bien peu engageants !

Vous pourrez, au fil de ce niveau, collecter plusieurs potions de vie, ainsi que plusieurs autres petites choses très utiles pour la suite de votre aventure !

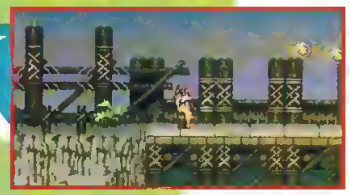
Au fur et à mesure que vous progresserez, il vous faudra détruire bon nombre de vilains pas beaux, qui vous permettront de vous saisir de plusieurs options et pouvoirs.

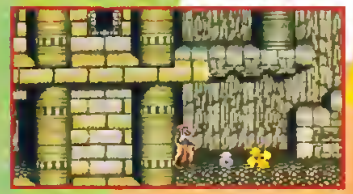
Attention aux nénuphars Certains ne feront qu'une bouchée de la pauvre Alisia.

B



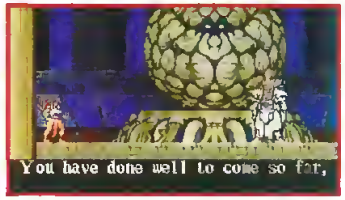
C





Sur votre chemin vous trouverez diverses potions ainsi que le pouvoir de la foudre, qui augmenteront évidemment votre potentiel de destruction ! Votre shopping effectué, vous pourrez aller en découdre avec les boss de fin de niveau.

C



BOSS

Vous constaterez sur nos photos que vous pouvez trouver quelques endroits secrets mais pas des masses, bon, c'est toujours mieux que rien, non ?! Ensuite, à vous le boss de niveau.

BOSS 1

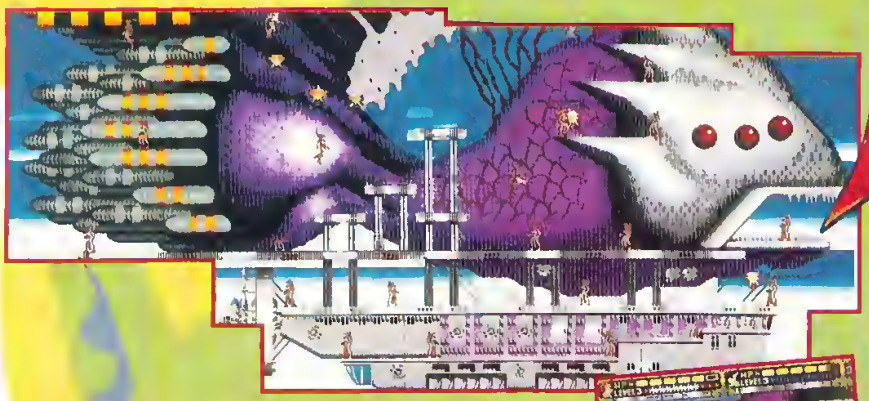
Vous rencontrerez en cette fin de niveau deux boss qui sont en fait deux frères jumeaux, accompagnant Baldour lors de ses campagnes guerrières. Vous devrez, pour les passer, vous placer au milieu d'eux et tirer sans discontinuer. Ils ne résisteront guère longtemps à ce véritable traitement de faveur !

BOSS 2

Une espèce de chose informe vous attendra dans les eaux glauques de ses malécages pestilentiels. Elle vous attaquera de toutes parts en vous lâchant sa bizarre progéniture à la tronche. Son seul point sensible, c'est sa bouche, donc tirez-lui le plus possible dans les molaires et c'est bon !

LEVEL 3

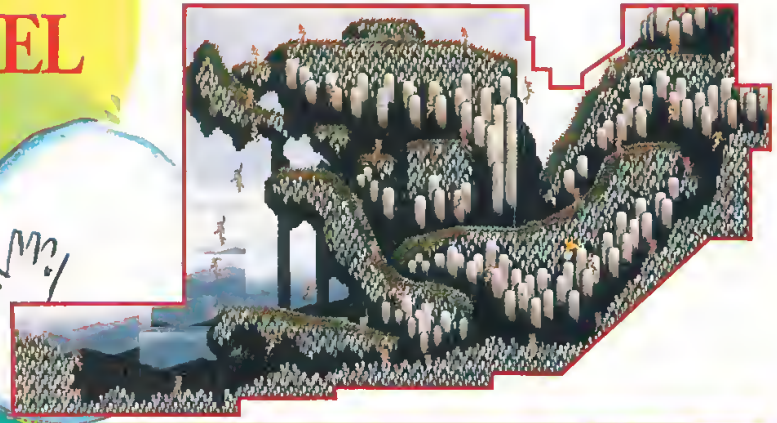
Vous allez jouer les hôtesses de l'air, dans ce stage ! Grimpez le long d'un dirigeable qui est en fait un énorme poisson volant, pour affronter des mutants qui, lorsque vous les touchez, explosent en une multitude de boules de feu. Soyez méfiant et tirez à bon escient ! Vous emprunterez ensuite plusieurs plates-formes qui vous emmèneront aux boss de fin.



BOSS 3

C'est un curieux boss qui vous attend. En effet, il vous faudra détruire les trois tireurs embusqués du poisson volant ! Pour ce boss, tout est une question de réflexes, évitez ses tirs et à votre tour, tirez-lui dessus et ainsi de suite. Pas dur à avoir, mais très surprenant la première fois qu'on le rencontre !

LEVEL 4



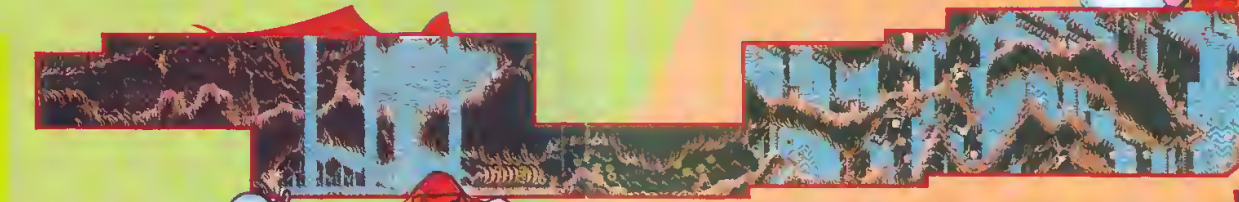
C'est un passage dans les montagnes rocheuses qui vous attend. Vous devrez affronter des bêtes enterrées qui, lorsque vous atteindrez la zone où elles se trouvent, vous sauteront au visage, ce qui n'est pas des plus agréables ! Faites aussi attention aux rochers qui dévalent les pentes ainsi qu'aux volatiles qui transportent d'autres cailloux et qui aimeraient bien vous faire goûter cet aliment spécial pour le moins non digestif ! Cherchez, le long des parois, les diverses potions qui sont cachées. Allez ensuite tout en haut de cette montagne de pierre pour affronter le boss qui monte la garde.

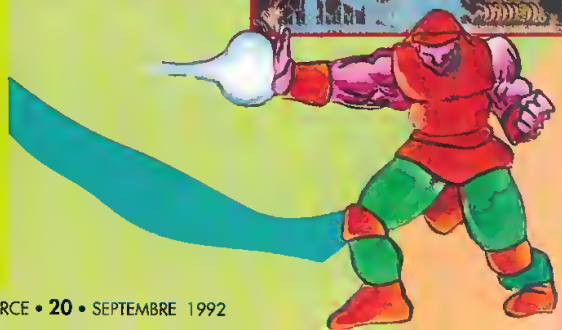
BOSS 4

C'est un volatile sorti tout droit de la préhistoire qui va vous mener la vie dure ! Il a deux attaques ; avec la première, il se met tout simplement devant vous et vous tire des boules de feu (très faciles à esquiver au demeurant). Lors de cette attaque, profitez-en pour lui asséner quelques coups de foudre bien placés ! Sa deuxième attaque est très simple . Il vous fonce dessus, donc là, pas de quartier, vous l'évitez tout simplement ! Il recommencera ensuite sa première attaque et ainsi de suite.

LEVEL 5

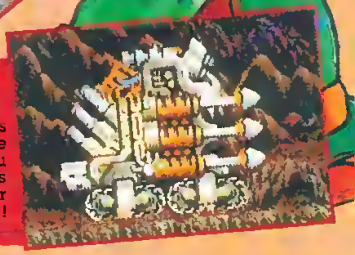
Vous rentrerez, après avoir occis le volatile géant, dans la montagne elle-même. Grotte mal fréquentée sera votre menu du jour. Des rochers mal intentionnés à votre égard vous barreront (mal) la route lors de votre progression. Il y aura également quelques lutins aux intentions pas vraiment chevaleresques, qui vous mèneront aussi la vie dure. Il faut savoir que la sortie, pour la deuxième partie de ce stage, se trouve en haut à droite.
Vous devrez maintenant diriger Alisia dans le cœur d'un volcan, où de multiples bestioles à sang chaud vous attendront pour tailler la bavette (vous devinez en quoi elle sera faite, la bavette !!). Vous ne pourrez pas vous perdre dans cette seconde partie, il vous faudra toujours monter. Une fois arrivé tout en haut de ce stage, vous affronterez le traditionnel boss de niveau.



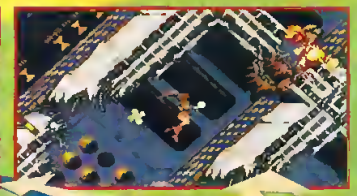


BOSS 5

Un énorme char, bourré d'armes jusqu'à la gueule, va vous donner quelques sueurs froides. La meilleure tactique pour le détruire consiste à vous placer sur la plate-forme qui se trouve au milieu de l'écran et de lui tirer dessus sans arrêt. Ainsi placé plus haut que lui, vous éviterez facilement ses tirs, en sautant sur place. Et un boss de plus, un !

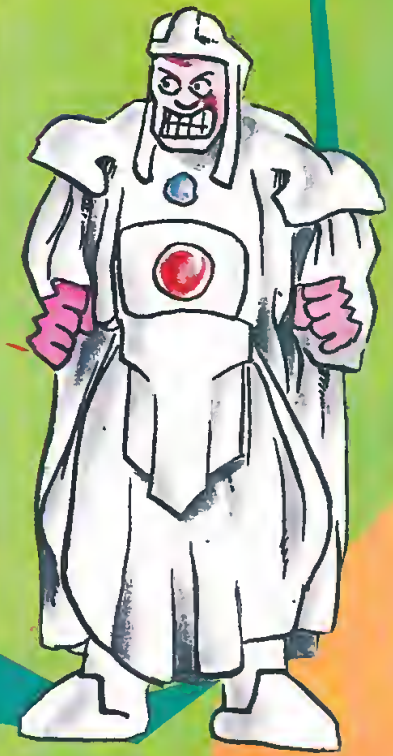


LEVEL 6



Vous allez pénétrer dans le vaisseau échoué du terrible Baldour ! Il se divise en deux parties, et pour ne pas vous perdre dans ce labyrinthe, dès que vous rentrez dans le vaisseau, laissez-vous tomber dans le deuxième trou de droite et vous arriverez un peu plus bas vers la deuxième partie du vaisseau.

Dans cette deuxième partie dudit vaisseau, allez complètement à droite, laissez-vous tomber dans le trou, montez par le "tuyau" de gauche et vous arriverez dans l'antre du boss.



BOSS 6

Pour le passer sans encombre, dès qu'il apparaît, vous lui tirez dans la tronche un maximum de coups, puis il fera apparaître alors deux énormes mitrailleuses, tirez-leur dedans, descendez un peu, tirez-leur dedans à nouveau, descendez et ainsi de suite, remontez alors et recommencez ce petit jeu six à sept fois, le boss sera (tré)passé !

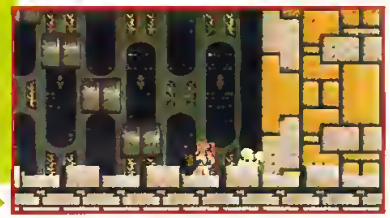
LEVEL 7

La dernière ligne droite avant la confrontation finale ! Introduisez-vous dans les soubassements du château, liquidez les poulpes verts qui se cramponnent aux murs et montez le plus possible dans les niveaux du château !

A

A

Vous tomberez en face de deux gardes armés de grandes lances, faites-leur mordre la poussière et allez chercher dans l'angle gauche le pouvoir, pour pouvoir (c'est le cas de le dire !) faire tomber les marches vous menant au premier boss.

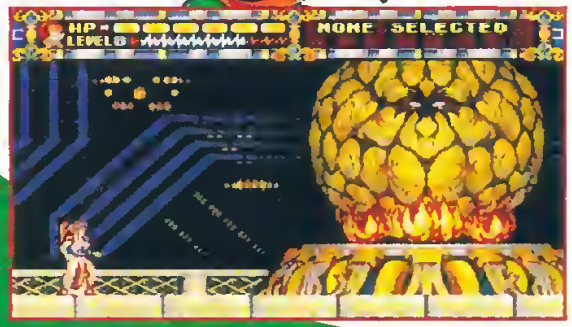


BOSS 7

Pour exploser ce boss, bonjour la gymnastique ! Dès qu'il apparaît dans sa première forme humaine, prenez le dragon en forme de boule de feu, placez cette boule sur le Boss et allez ensuite vers la droite ; à ce moment, il vous tirera dessus, mais si vous avez été assez rapide, ses boules de feu vous passeront au-dessus de la tête. Il se transformera ensuite en quatre formes humaines très faciles à détruire, puis se transformera à nouveau en sa forme originale ! Il vous faudra une bonne dose de patience pour le détruire ! Une fois détruit ce sombre messager de la Mort, continuez votre ascension en empruntant les escaliers qui se seront découverts lors de la disparition prématurée du boss de niveau

LEVEL 8

Vous vous retrouverez dans une salle où il vous faudra grimper sur une multitude de plates-formes tout en évitant un maximum de canons. Tout en haut de cette salle, vous allez pouvoir affronter le terrible Baldour !



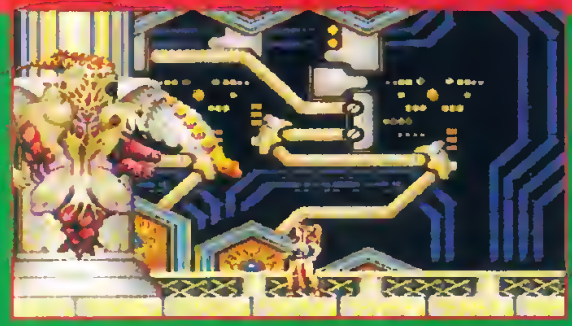
BOSS 8

Omha, fidèle à sa réputation, attaque comme suit : il commence par vous lancer des lames de feu à même le sol, qui sont faciles à éviter en sautant sur place pour les laisser passer, et vous tirez comme un damné sur l'ignoble personnage. Au bout de plusieurs de vos coups de foudre, Omha explosera, mais votre joie ne sera que de courte durée, car il reviendra vous tenir tête. Cette fois, c'est un énorme dragon de feu qu'il projettera contre vous, méfiez-vous car ce dragon suit tous vos déplacements. A vous de bien anticiper les déplacements de cet hôte pour le moins collant ! Continuez alors à tirer sans arrêt dans le terrifiant Omha, qui ne résistera bien longtemps à un tel déluge de feu.

BOSS 9

Baldour le destructeur vient de se réveiller, c'est à vous maintenant de le refaire plonger dans un sommeil, pour le coup, éternel ! Pas de tactique précise, mais tout simplement et uniquement du réflexe ! Il faudra vous méfier de tout chez lui, car il attaque avec tous ses rostres se trouvant à l'extérieur de son corps ! Si vous réussissez à lui faire rendre l'âme, je ne peux que vous dire bravo, Baldour est un être sans scrupules qui n'hésitera pas à vous faire tous les coups retors dont il dispose. Venger l'honneur perdu d'une demoiselle ne devrait pas vous poser de grand problème, non ?!

Alors, bonne chance, les MégaForceurs !



MANU and SYLVAIN

Yeeaah ! I love you, wonderfull Nana !!!

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

MEGADRIVE

Les nouveautés d'abord !

Aliens 3 — À venir

European Club Soccer — À venir

Captain America — À venir

Team USA Basketball — À venir

Thunderforce IV — À venir

Dragon's Fury — À venir

Holyfield Boxing — 499F

Terminator — 499F

Splatter House 2 — 499F

Tazmania — 449F

Chuck Rock — 499F

PROMOS MEGADRIVE

World Cup Italia	~~395F~~	315F
Super Thunderblade	~~395F~~	315F
Alex Kidd	~~325F~~	215F
Mickey Mouse	~~449F~~	399F
Quackshot	~~449F~~	399F
Mohacad	~~449F~~	399F
Rolling Thunder 2	~~499F~~	399F
Golden Axe 2	~~449F~~	299F
Mercs	~~475F~~	299F
Moonwalker	~~395F~~	295F
Art Alive	~~325F~~	245F
Rings of Power	~~499F~~	295F
Joe Montana 2	~~395F~~	295F
Buck Rogers	~~499F~~	395F
Immortal	~~449F~~	395F

GÉANT MEGADRIVE

+ SONIC
+ 1 MANETTE DE JEUX

995F

VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

JOUEZ JUSQU'À 6 MÈTRES DE VOTRE CONSOLE

MANETTE SANS FIL ET REMOTE CONTROLLER

249F

La manette seule	145F
Control Pad Pro 2	125F
Control Pad Megadrive	159F
Arcade Power Stick	449F

GAGNEZ DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA

LE TOP 25 MEGADRIVE

TOP 30

Olympic Gold (Sport)	449F	Mario Lemieux Hockey (Sm.)	395F
Kid Chameleon (Plateforme)	395F	Lakers VS Celtics (Basket)	449F
Senna Grand Prix (Course F1)	499F	Thunderforce 3 (Arcade)	475F
The Simpson's (Plateforme)	449F	Super Volleyball (Sim.)	395F
D R Robinson Supreme (Basket)	449F	Centurion (Stratégie)	449F
Desert Strike (Arcade)	499F	John Madden 92 (Base Ball)	449F
Wonderboy in Monster (Plt)	475F	Fighting Masters (Combat)	449F
Street of Rage (Combat)	449F	Pac Mania (Arcade)	449F
EA Hockey (Sim.)	449F	Marble Madness (Arcade)	449F
Bulls VS Celtics (Basket)	499F	F22 Interceptor (Sim. Avion)	449F
Road Rash (Course Moto)	449F	Revenge of Shinobi (Kung-Fu)	449F
Jordan VS Birds (Basket)	399F	Super Monaco GP (Course F1)	449F
Two Crudes Dudes (Combat)	399F	Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F
Krusty's Fun House (Plateforme)	349F	Pitfighter (Catch)	475F
Codush (Arcade)	449F	Toki (Plateforme)	395F

99F OU GRATUITE
POUR L'ACHAT DE L'ADAPTATEUR SECTEUR OU DES PILES RECHARGEABLES

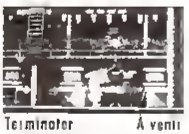
ACTION REPLAY PRO

Multipliez vos vies, energies, gameplay.
Modifiez les caractéristiques des jeux.

499F

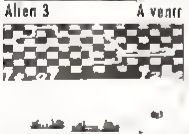
GAMEGEAR

Batman Returns — À venir


Terminator — À venir

Alien 3 — À venir

Out Run Europa — À venir


Senna Grand Prix — À venir

Wimbledon Tennis — À venir

Prince of Persia — À venir

Spiderman — À venir

PROMOS GAMEGEAR

Wonderboy	~~215F~~	195F
Space Harrier 3D	~~245F~~	175F

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN DE VOTRE GAMEGEAR

LE WIDE MASTER **99F**

(possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System Gamegear en même temps)

GÉANT NOUVEAU GAMEGEAR

+ Sonic
+ L'Adaptateur Secteur

1290F

+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!

GAMEGEAR

+ Columns

995F

+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!

DÉMENT !! ADAPTATEUR SECTEUR

SPÉCIAL GAMEGEAR **99F**

UTILISEZ TOUS LES JEUX SEGA MASTER SYSTEM SUR VOTRE CONSOLE GAMEGEAR

ADAPTATEUR CARTOUCHE MASTER SYSTEM GAMEGEAR **149F**

TOP 20

Wonderboy Dragon's Trap (Plateforme)	269F	Georges Foreman Boxing (Sim.)	325F
Olympic Gold (Sport)	269F	Ninja Golden (Arcade)	249F
Super Kick Off (Football)	269F	Chase HQ (Arcade)	295F
Donald Duck (Plateforme)	259F	Chessmaster (Echecs)	245F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	269F	Crystal Warriors (Aventure)	325F
Mickey Mouse (Plateforme)	269F	Fantasy Zone (Arcade)	245F
Super Monaco GP (Course Auto)	249F	Joe Montana (Foot Américain)	245F
Golden Axe (Axe Battler)	269F	Out Run (Course Auto)	245F
Shinobi (Arcade)	269F	Slider (Arcade)	249F
G Loc (Affrontement 2)	249F	Devilish (Casse-Briques)	249F

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! – LES NOUVEAUTES D'ABORD ! – LES NOUVEAUTES D'ABORD !

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

PARIS

MICROMANIA 70 CHPS-ÉLYSÉES — Ouvert jusqu'au 12 septembre
M° George V – RER Ch. de Gaulle-Etoile
✆ 45 62 76 18
UN ESPACE DÉMINTIEL 100% JEUX-CONSOLES

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Reale
Niv.-2 – Metro et RER Les Halles ✆ 45 08 15 78
NOUVEAU : ESPACE SUPER NINTENDO

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES — Ouvert même le dimanche !!
Galerie des Champs (Galerie Basse) – 84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. De Gaulle-Etoile/M° George V ✆ 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Centre C^ial Rosny 2 ✆ 48 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre C^ial Vélizy 2 ✆ 34 65 32 91

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre C^ial des 4 Temps – Niv.2 – Rotonde des Miroirs
RER La Défense ✆ 47 73 53 23

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre C^ial Les 3 Moulins – Pont de Billancourt
Issy-les-Moulineaux ✆ 45 29 09 90

SOLARBOY
ÉCOLOGIQUE ÉCONOMIQUE
349F
Faites le plein de votre Gameboy à l'énergie Solaire

ADAPTATEUR SUPER-NINTENDO
Seulement 99F
UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR VOTRE CONSOLE FRANÇAISE.
DES DIZAINES DE TITRES DISPONIBLES !

NICE

MICROMANIA NICE
Centre C^ial Nice-Etoile
Niveau -1
06000 ✆ 93 62 01 14

LYON

MICROMANIA LYON
Centre C^ial Lyon-La-Part-Dieu
Niveau 1. Face sortie Métro
69000 ✆ 78 60 78 52

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !!

MEGADRIVE
Aliens 3 (Arcade)
European Soccer (Foot.)
Captain America (Action)
Terminator (Action)
Team USA Basket (Sim.)

SUPER NINTENDO
Ninja Turtles IV (Arcade)
Bulls vs Blazers (Basketball)
Prince of Persia (Plateforme)
Spiderman & X Men (Action)
Robocop 3 (Action)

GAMEGEAR
Batman Returns (Action)
Terminator (Action)
Out Run Europa (Auto)
Wimbledon Tennis (Sim.)

GAMEBOY
Tom and Jerry (Plateforme)
Joe and Mac (Plateforme)
Parasol Star (Plateforme)
Dr Franken (Arcade)

PROMOS MEGADRIVE

World Cup Italia	395F	215F
Super Thunderblade	~~395F~~	215F
Alex Kidd	~~325F~~	215F
Mickey Mouse	~~449F~~	399F
Quackshot	~~449F~~	399F

PROMOS GAMEBOY

Soccermania	275F	199F
Fist of Northstar	~~245F~~	175F
Elevator Action	~~245F~~	145F
Kid Icarus	~~325F~~	175F
F1 Race	~~275F~~	195F

Commandez par téléphone au 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

Commandez par minitel 3615 MICROMANIA

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA
B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
Livraison garantie par Colissimo - 48h

Nom - Prénom
Adresse
Code Postal ..... Ville ..... Tél .....

MG11	TITRES	CONSOLES	PRIX
	Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60F)		+ 29F
	TOTAL À PAYER =		F

RÈGLEMENT : Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 26F) pour frais de remboursement

PAYEZ PAR CARTE BLEUE-CARTE INTERBANCAIRE
DATE D'EXPIRATION ..../.... SIGNATURE
N° de membre (facultatif)

5% DE RÉDUCTION* sur vos achats

avec la Mégacarte qui vous sera offerte GRATUITEMENT lors de votre prochain achat

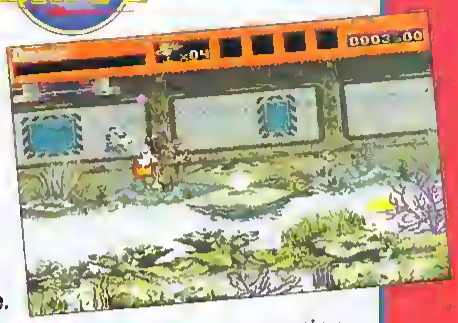
*sauf sur consoles

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine

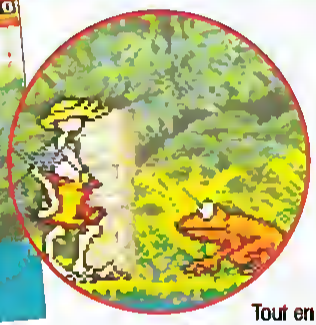
ATTENTION Les nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Pour tout savoir téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA

PREVIEW MEGA DRIVE

GREENDOG



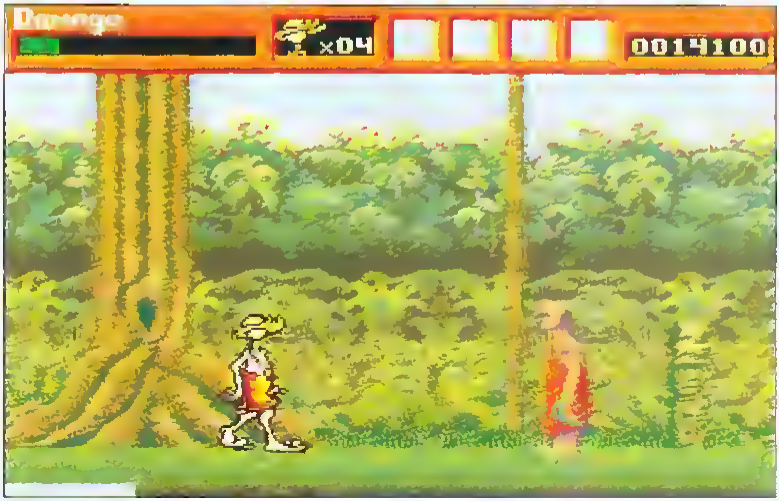
L'histoire commence sur une plage ensoleillée. Un ngolo personnage bondit sur le sable en gesticulant. Muni d'un short large et d'un chapeau bizarre, il essaye vainement d'enlever un pendentif mystérieusement accroché à son coup. Une superbe créature féminine en bikini lui apprend qu'il doit retrouver un trésor, celui des anciens Aztèques. Le pendentif a été créé pour que quelqu'un aille trouver ce fabuleux trésor. Notre héros ne pourra le retirer que quand il se trouvera devant ce trésor. Greendog, c'est son nom, doit impérativement retrouver ce trésor s'il ne veut pas rater le concours de surf. Il a en effet perdu toutes ses habiletés au surf à cause du pendentif. En regardant sur le pendentif, Greendog remarque un soleil entouré de six îles (Grenade, Curaçao, l'île Moustique, Saba, Jamaica, St-Vincent). Sur chacune de ces îles se trouve une partie du fameux trésor. Greendog va devoir traverser des zones dangereuses comme un marécage infesté de piranhas, sauter de liane en liane et se servir de plusieurs armes-bonus récupérées au cours de sa route. Son arme principale reste le boomerang-spécial qu'il peut lancer indéfiniment à distance variable selon que vous appuierez plus ou moins longtemps sur le bouton du paddle.



Tout en évitant les ennemis, Greendog doit trouver des "items" lui rapportant des points comme des morceaux de pizza, des cornets de frites et, surtout, ne pas perdre trop de points de vie en loupant les plates-formes mouvantes.

Ce jeu que développe Sega actuellement s'annonce comme un grand jeu de plates-formes. Il s'agit d'un jeu de progression en scrolling multi-directionnel et en vue de profil dans un esprit cartoon. Il ne nous reste plus qu'à être patient pour faire la connaissance de ce nouveau héros des jeux vidéo, le premier héros baba-cool sur Megadrive !

EDITEUR : SEGA

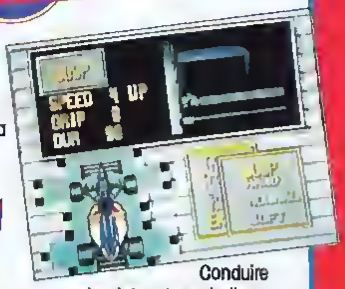


PREVIEW

MEGA DRIVE

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

Amateurs de Formule 1 ou de Monaco Grand Prix, préparez-vous pour le Ferrari Grand Prix Challenge. Ce jeu de conduite de Formule 1 apportera quelques différences notables vis-à-vis de l'illustre Monaco GP. Tout d'abord, il n'y aura pas seize circuits, mais vingt. Bien sûr le championnat du monde sera toujours possible sur les seize circuits, mais les quatre supplémentaires, dont le célèbre Indianapolis, vous permettront de découvrir d'autres horizons. Vous pourrez aussi gérer techniquement votre véhicule d'une manière plus que précise. Choix de la transmission, des pneus, du moteur... toutes les caractéristiques de votre F1 dépendront de votre seule volonté. Une fois en course contre les sept autres participants, le temps viendra compliquer la sauce.



Conduire sous la pluie est un challenge de taille pour qui n'a pas fait les bons choix techniques ! Se présentant à l'écran comme Monaco GP, Ferrari Grand Prix Challenge sait pourtant s'en démarquer et apporter sa propre originalité.

EDITEUR : FLYING EDGE

SPACEGUN

MASTER SYSTEM

Fanas du "ligth-phaser", votre heure est à nouveau venue avec un jeu de tir qui promet de décoiffer sur Master System. Vous êtes un guerrier du futur spécialiste en nettoyage de vaisseaux spatiaux. Il ne s'agit pas ici de nettoyage de sols mais plutôt d'extermination d'aliens! Et de l'alien, vous risquez d'en ingurgiter une bonne dose avec ce jeu hyper violent.

Je rappelle à ceux qui ne connaissent pas la maison que le "light-phaser" est un accessoire périphérique de la Master System. Il s'agit d'un pistolet à rayons infra-rouges que l'on peut utiliser à distance en visant l'écran de la télé sur laquelle est branchée la console. Le but des jeux utilisant ce joli petit joujou est des plus simples puisqu'il consiste le plus souvent à tirer sur tout ce qui bouge à l'écran ! Spacegun ne fait à ce propos pas l'exception puisqu'en tant que guerrier des étoiles, vous vous retrouvez au début du jeu au fin fond d'un vaisseau bourré de pièges et d'extra-terrestres aussi monstrueux qu'armés jusqu'aux dents. Le premier niveau se passe en 3D alors que vous pénétrez dans les longs couloirs métalliques du vaisseau, pour ensuite continuer en scrolling horizontal. Des nuées d'aliens passent alors sous vos yeux en vous tirant dessus, une seule solution alors : leur répondre gentiment ! Ce jeu s'annonce très sympathique avec plein de surprises et d'originalités pour les utilisateurs du phaser. Le thème est déjà, en lui-même, genial ; on sait que vous adorez tous la science-fiction et ses univers glauques, bande d'aventuriers !

EDITEUR : TAITO

PREVIEW

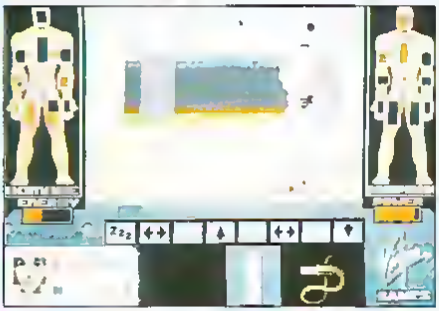
MEGA DRIVE

CORPORATION

Nous sommes sur la terre au XXIème siècle. A côté des gouvernements nationaux est apparu un nouveau pouvoir, celui des corporations. Les corporations sont des entreprises ultra puissantes dont le pouvoir équivaut - et dépasse même - celui des gouvernements. Vous, vous êtes un agent secret au service de l'Etat. Un travail dur, parfois cruel, mais toujours passionnant. Cette fois, il va vous falloir déjouer les pièges de l'Universal Cybernetics Corporation. En effet, votre gouvernement les soupçonne d'avoir mis au point un monstre hybride, mi-machine, mi-organique. Votre mission : vous infiltrer dans les locaux de la corporation, y dénicher le laboratoire génétique, et en rapporter un embryon-spécimen. En d'autres termes, il vo falloir vous infiltrer et tuer.

Entièrement realisé en 3D, Corporation vous emmènera dans un dédale futuriste peuplé de robots mais aussi de monstres qu'il faudra savoir éviter ou détruire. Le jeu vous permettra aussi de personnaliser votre personnage. Vous choisirez, entre autres choses, s'il s'agit d'un homme, d'une femme, ou d'un robot ! Une aventure en 3D avec un grand A !

EDITEUR : VIRGIN GAMES

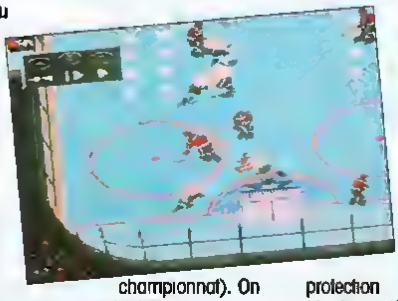


NHLPA Hockey'93

MEGA DRIVE

Electronic Arts n'en démord décidément pas avec les sports collectifs américains! En effet, après un EA Hockey (Electronic Arts Hockey pour les touristes !) du tonnerre, voici que cet éditeur nous annonce un NHLPA (!) Hockey'93 pour bientôt. Pour ceux qui ne le sauraient pas, NHLPA sont les abréviations de National Hockey League Players Association ! Cette fois, le programme d'intelligence artificielle qui régissait le jeu dans EA Hockey a été amélioré pour une meilleure simulation. Chaque joueur est à présent défini par 14 attributs, dont la force de tir, la vitesse de patinage au encore la maniabilité du stick. Il est possible de consulter ces attributs ainsi que les statistiques des joueurs évoluant dans les playoffs (les phases finales de championnat). On peut aussi fabriquer son équipe selon les critères des joueurs et sauvegarder son "team" pour des parties futures. Graphiquement, on peut s'attendre à du réalisme puisque, par exemple, si un joueur tire trop fort vers le goal, le palet viendra exploser la glace de protection placée derrière le gardien de but ! La presentation sera faite à la façon d'une retransmission télévisée avec les rotentis. Bref, on peut s'attendre à une véritable simulation de match de hockey sur glace, sport pas très populaire en France mais qui donne un jeu fabuleux et violent sur console ..

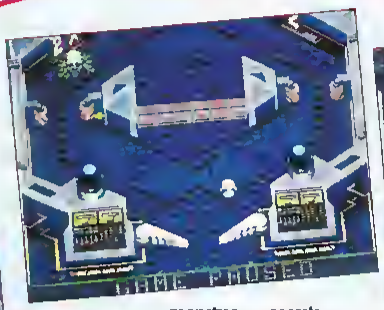
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

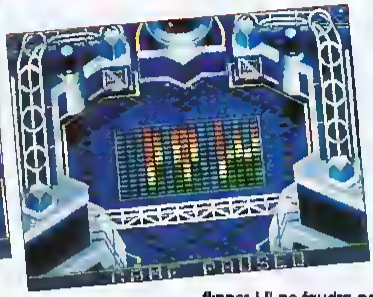


PREVIEW MEGA DRIVE

CRUE BALL

Apprêtez-vous à suivre les rebonds démoniaques d'une bille de métal ! Crüe Ball n'est pas autre chose qu'un flipper ! Mais attention, ce flipper recèle bien des particularités ! A-t-on déjà vu un flipper sur lequel des





monstres apparaissent à tout bout de champ, changeant ainsi la trajectoire de la sphère chromée sans prévenir ? Ce flipper, qui a bien des secrets cachés, n'occupe pas moins de trois étages. Flips aux aguets, bumpers rebondissants, extra-boli à l'horizon... toute la tension du flipper ! Il ne faudra pas hésiter à faire bouger le billard pour favoriser les mouvements de la bille metallique, tout en prenant gare à ne pas faire tilt.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

GALAHAD

MEGA DRIVE

Un dragon terrorise la région toute entière. Le seul espoir de la contrée réside en Galahad, guerrier farouche et courageux. Jeu de plates-formes mêlant aussi un soupçon d'enquête, Galahad vous fera passer des moments d'aventures épiques ! Pièges aux multiples visages, ennemis humains ou gobelins, rien de vous sera épargné. Il faudra se montrer à la hauteur du nom légendaire qui sera le vôtre. Au gré d'une musique entraînante, parviendrez-vous à franchir les nombreuses étapes vous menant à la confrontation finale ? Heureusement, pour réussir cette quête complètement folle, vous serez aidé par l'un de vos amis. Il vous donnera les indices nécessaires à l'heureuse conclusion de votre aventure. Pour ce qui est des trésors, vous devrez les trouver vous-même, bien souvent au péril de votre vie ! Que tous les fans de jeux de plates-formes ouvrent l'œil !

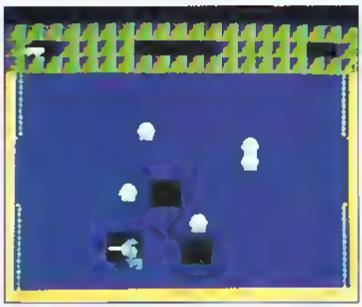
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

PREVIEW

GAME GEAR

SMASH TV

Nous sommes dans le futur, le fatidique an 2000 est bien loin derrière nous. Le peuple terrien, blasé et glauque ne sait plus depuis bien longtemps comment occuper son temps de loisir.
L'industrialisation de toutes, absolument toutes, les surfaces auparavant vierges est terminée. Le nucléaire et la violence règnent en maîtres incontestés sur la planète bleue, et lasse, la populace redemande, comme dans l'Antiquité, les jeux du cirque, sanglants et meurtriers.
C'est alors que les médias visuels s'emparent de ce qui semble être un créneau génial et transforment un immense plateau de tournage - un studio d'émission - en arène à combats. L'émission est diffusée régulièrement et connaît bientôt un succès détirant. Les 2 concurrents doivent évoluer à travers de nombreuses salles, armés jusqu'aux dents, et détruire tout ce qui se trouve sur leur passage.



Des ennemis surentraînés sont lancés à leur poursuite et devront, eux, tout tenter pour entraver leur route. SMASH TV est né.
Le soft fait partie de cette pléiade de jeux d'arcade convertis sur bon nombre de standards. Vous évoluez à travers de nombreuses salles, au cours de niveaux aussi importants que variés. Le but, vous l'avez compris est de tout détruire sur votre passage. Il va falloir lutter sec et vous cramponner à votre Game Gear. Il faudra aussi ouvrir grands les yeux, ce qui vous permettra au vu du nombre impressionnant d'ennemis, de vous frayer un chemin, une grimpette comme dirait ma grand mère. Il vous faudra récupérer de nombreuses armes et autres "items" sur la route. Les plus difficiles regretteront la petitesse des sprites, mais certainement pas le manque d'animation. Ça grouille à foison là-dedans. Un soft bourré d'action.

EDITEUR : ACCLAIM

TAZMANIA

GAME GEAR

Les habitants de la Tasmanie, petite île qui se trouve aux confins de la Terre, ont un sérieux problème. Pourquoi ? Eh bien tout simplement parce qu'ils n'ont plus de quoi se nourrir. Et quand je vous aurai dit qu'ils n'ingurgitent que des œufs géants, vous comprendrez aisément la raison pour laquelle il n'en reste plus sur leur île. Et c'est ainsi, après mouit concertations, qu'ils ont envoyé un de leurs meilleurs guerriers afin qu'il ramène, d'une île voisine, ces fameux œufs qui leur permettraient de survivre et de perpétrer leur race.
Mais bien entendu, cela ne sera pas de tout repos, car notre petit animal devra faire aux nombreuses embûches qui se dresseront sur son chemin, que ce soit du fait de la nature ou tout simplement d'autres espèces animales. C'est que l'on n'aime pas les intrus sur certains territoires ! Et il y en a une bonne quinzaine.
Ce formidable jeu de plates-formes vous fera voyager à travers de multiples paysages tels des mines désaffectées, des forêts luxuriantes ou encore des paysages de glace.
L'animation du personnage est sublime, avec tout plein de mimiques différentes et drôles. Par exemple, lorsqu'il trouve une fiole, on le voit la ramasser et la boire d'une façon très "cartoon". Les graphismes n'ont rien à lui envier non plus, ils sont très fins et très colorés. Quant aux sons et à la musique, je crois que vous serez comblé tellement ils sont entraînants. Bref, c'est vraiment du grand art sur Game Gear, et je vous conseille vivement de vous précipiter dessus lors de sa sortie. Un must !

EDITEUR : SEGA

PREVIEW

MASTER SYSTEM

SCI

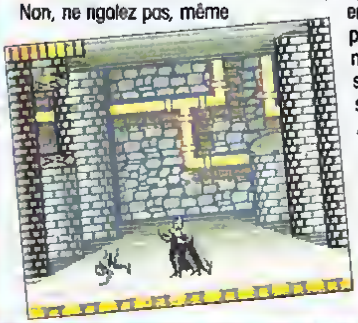
A priori bien énigmatiques, les initiales de SCI signifient Special Criminal Investigation. En d'autres termes, vous voici engagé dans les forces de l'ordre et, qui plus est, dans une unité spéciale. Tous les grands criminels devront en passer par vous ! Vous passez votre temps sur les routes, à bord de votre voiture armée d'un canon. Conduisant et tirant, vous interceptez les trafiquants, kidnappeurs et autres criminels. Bien sûr, il n'y a pas que la voiture cible sur la route, et il faudra savoir être vigilant pour éviter les autres véhicules, les bus arrivant en sens inverse, les bombières de sécurité, les hélicoptères vous bombardant... Autant le dire tout de suite, vos missions de patrouilleur intercepteur ne seront pas de tout repos ! Sachez conduire, aussi bien dans les lignes droites bordées d'eau que dans les tunnels, et peut-être parviendrez-vous à mettre la main sur les brigands que vous pourchassez. Une conduite sauvage digne de Cannonball !

EDITEUR : TAITO

BATMAN'S RETURN

GAME GEAR

Depuis bien des lustres, Gotham City est devenue la référence en matière de criminalité hétéroclite. Les gangs rivalisent violemment pour s'approprier les quartiers de la megapole américaine. Une fois le Joker détruit, c'est le Pingouin qui est devenu le roi incontesté de la cité. Non, ne rigolez pas, même la métaphore avec l'animal n'est pas amusante. Il s'agit là d'un être plus violent et plus cynique que le Joker, ce qui n'est pas peu dire. Voici donc encore une oeuvre philanthropique à la mesure de la chauve-souris vengeresse, sieur Batman. Aguerri et fortement décidé, il lui faudra parcourir les rues de Gotham la Glauque, à la veille de Noel, déjouer tous les pièges et venir à bout des intentions sanglantes des sbires de Pingouin.



La superproduction américaine du retour de Batman est à peine sortie dans nos salles obscures que les adaptations en logiciels ludiques envahissent gaiement nos écrans domestiques. On ne peut mieux réalisées au niveau des graphismes, nets et détaillés. Les fonds de décors, notamment au niveau des nombreux boss, peuvent paraître sombres et ternes. C'est le seul endroit du jeu où le contraste serait à modifier. L'animation et la musique sont à la mesure du reste. Il s'agit d'un soft d'action exemplaire et magnifique.

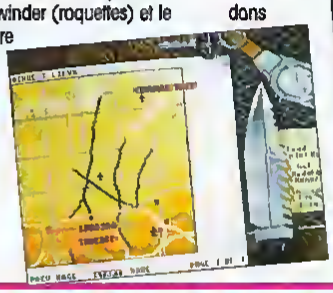
EDITEUR : SEGA

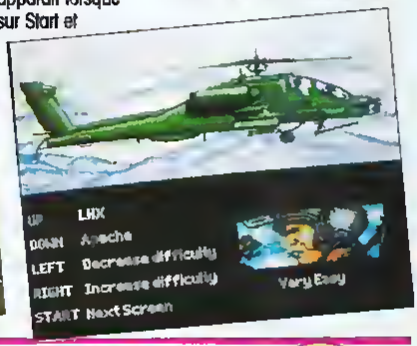
PREVIEW

MEGA DRIVE

LHX ATTACK CHOPPER

Ça va loire très mal dans vos chambrées, pilotes en herbe! L'armée américaine a besoin de vous! Vous allez pouvoir piloter un prototype LHX (Light Helicopter Experimental) ou un AH-64 Apache de la US Air Force pour des missions guerrières qui décoiffent! Electronic Arts nous annonce pour la mi-octobre la première simulation d'hélicoptère sur Megadrive. Les graphismes sont en 3D pleine et il y a une douzaine de vues différentes comme dans les vrais simulateurs que l'on trouve sur ordinateurs: il est possible de visualiser l'action du cockpit sur la droite, la gauche, devant, en vue du dessus, de loin, etc... Soit vous êtes à la place du pilote et voyez ce qui se passe devant, soit vous visualisez l'action en étant au-dessus du champ de batailles. Un briefing vous indique au début de chaque mission si vous devez escorter un convoi, aller débusquer des lignes ennemies ou encore, aller à la rescousse d'un pilote de jet éjecté dans la zone ennemie. Sur votre tableau de bord, se trouvent plusieurs écrans de contrôle dont l'indicateur d'armement, le radar, et enfin, l'image de la cible la plus proche. Plusieurs types d'armes sont possibles parmi le 20mm chain gun (mitrailleuse lourde), les Sidewinder (roquettes) et le Hellfire (roquettes éclairantes). les décors en 3D sont variés, les ennemis aussi puisque l'on trouve aussi bien des tanks, des canons, des fantassins, des entrepôts et même des chameaux! Une carte plein écran apparaît lorsque l'on appuie sur Start et vous situe dans le champ de batailles. Bref, attendez-vous à du réalisme de guerre pour bientôt!



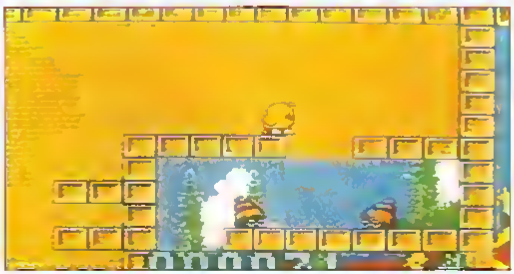


EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

THE NEW ZEALAND STORY

MASTER SYSTEM

Le monde des kiwis est en deuil ! Wally Walrus le morse a attrapé tous les kiwis de Nouvelle-Zélande pour les vendre à des zoos. Mais au fait, vous savez tous ce qu'est un kiwi de Nouvelle-Zélande ? Il s'agit d'un charmant petit oiseau, une petite boule de plumes toute jaune, espiègle et rapide. Vous êtes Tiki le kiwi, décidé à partir à travers le monde terriblement chaotique des zoos afin de délivrer tous vos compagnons. C'est en particulier sa petite amie que Tiki aimerait trouver et délivrer. Notre petit oiseau des îles va devoir traverser 20 zones puisqu'il y a cinq zoos à découvrir, chacun contenant quatre sous-niveaux. Ce jeu de plates-formes dynamise le genre, ce qui évite de retrouver les trop classiques aspects habituels de ce genre de jeu. Des tonnes de nouveautés interviennent pour tromper votre dextérité. Tiki se déplace en bondissant car ses ailes sont trop petites pour lui permettre de voler. Par contre, il peut tirer des flèches et lancer des bombes sur ses ennemis toujours plus nombreux. Les niveaux sont toujours en vue de profil mais l'action se déroule tantôt verticalement, tantôt horizontalement et souvent multi-directionnellement ! Le but de chaque niveau est d'aller trouver la cage d'un kiwi pour le délivrer, celle-ci se trouvant souvent au fin fond du niveau. Chaque niveau représente ainsi un zoo. Les items et bonus sont nombreux, tout comme le sont les pièges toujours inédits et nouveaux selon le milieu traversé. Un jeu qui s'annonce bien rythmé !



EDITEUR : TECMAGIK

PREVIEW

MASTER SYSTEM

Le jeu qui a enthousiasmé le monde entier arrive enfin sur Master System dans une simulation qui va vous permettre de revivre les plaisirs de ce jeu à six joueurs.

TRIVIAL POURSUITE

Après une petite présentation sympa, un écran d'options apparaît. Vous pouvez entrer les noms de un à six joueurs qui se rencontreront dans la partie. Il est possible de paramétrer le chrono, c'est à dire de choisir pendant combien de temps un joueur pourra réfléchir à une question. Il est aussi possible de jouer avec ou sans bruitage et musique. Le jeu peut commencer et c'est le vrai plateau de jeu du Trivial Poursuite qui apparaît à l'écran. Le premier joueur appuie sur le bouton du paddle pour lancer le dé (la machine simule alors un lancer de dé aléatoire). Vous partez du centre du parcours de jeu et avancez votre camembert (c'est le nom de votre pion qui est rond et creux et peut contenir six petits triangles : des parts) d'autant de cases que le dé vous le permet. Vous tombez alors sur une case de couleur et selon cette couleur vous avez droit à une question parmi des thèmes qui devraient vraisemblablement être (la version testée n'étant pas définitive) : l'histoire, la géographie, art et littérature, les sports et loisirs, science et nature, les divertissements. Un nouveau décor apparaît et le petit bonhomme qui était là lors de la présentation vient vous poser une question. Vous avez quelques secondes pour répondre (dans votre tête) et la réponse apparaît à l'écran. Il faut alors indiquer si vous avez répondu juste ou non (sans tricher !). Si vous avez bien répondu, vous continuez jusqu'à tomber dans une case spéciale qui vous fera gagner une des 6 parts de camembert en répondant bien aux questions. Le but est de posséder les six parts de camembert et de revenir au centre pour l'ultime question. Un jeu qui s'annonce très convivial et rigolo tout en vous permettant d'étoffer votre culture. Il sera en français, super

EDITEUR : DOMARK

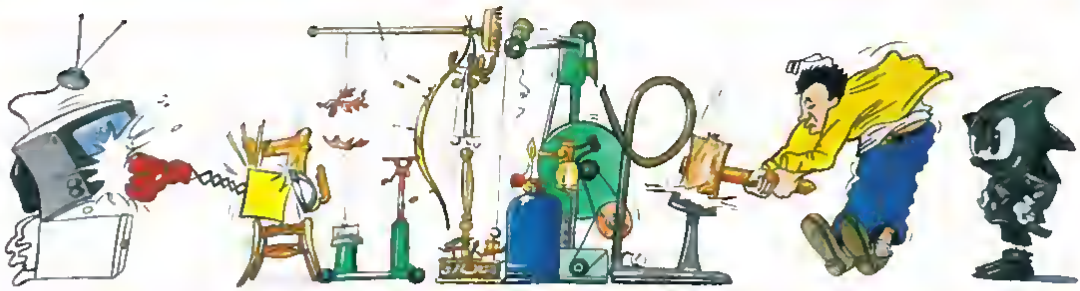
3615 MEGA FORCE 24h/24

Des milliers d'astuces

Des contacts en direct

Des cadeaux à gagner

LES SECRETS DE MAITRE SEGA



Maître SEGA est très très fort, et chaque mois, il nous fait profiter de ses astuces. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux "SONIC" : tee-shirt, trousse, ceintore, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire? Pour chaque astuce, prenez un bout de papier, inscrivez-la dessus en n'oubliant pas de mentionner vos coordonnées, le titre du jeu et le modèle de console utilisée. Renvoyez le tout sous enveloppe timbrée à : **MEGAFORCE, " Maître SEGA", 100, avenue du Général Leclerc, 93500 PANTIN.**
Si vous êtes intéressés par les cadeaux SONIC, sachez que vous pouvez aussi les commander directement, en nous demandant – à la même adresse – le "Catalogue".

JOHN MADDEN FOOTBALL 1992

MEGA DRIVE

Voici tous les mots de passe des finales pour les vingt-huit équipes du jeu. Pour chaque mot de passe, vous jouez avec la première équipe citée...

Washington contre Cleveland : DSCSBJPV
Chicago contre Cincinnati : CG8RB5W8
Philadelphie contre Miami : DKG0M5NP
San Francisco contre Dakland : DWD360KF
Dallas contre Kansas City : CNWX13ZY
Houston contre Minnesota : DCZBRYLR
Buffalo contre Washington : CDDWX4V1
Minnesota contre Oakland : BTD2GZBM
Oakland contre San Francisco : DNYWM4Z2
Phoenix contre Kansas City : C2R4W3D1
New York contre Miami : DKC8SYWZ
Atlanta contre Denver : CG1KC592
Seattle contre New York : C29XPBOR
Miami contre San Francisco : B9D4ZRS4
Denver contre Detroit : DWWW7S1V
Indianapolis contre Philadelphie : DNXCKP7C
Cincinnati contre Tampa Bay : BOXW6PWY
Kansas City contre New Orleans : BHYVFLNJ
Tampa Bay contre Miami : BW9YK5K2
Pittsburgh contre Washington : BKZ84HZK

New Orleans contre Buffalo : DGJLPTCV
Los Angeles contre Seattle : CNYD4TPO
Detroit contre Miami : BS94C39X
New Jersey contre Washington : FGGBL00L
Green Bay contre Cincinnati : DGDMWWKT
New England contre San Francisco : BP1CTFN3
San Diego contre San Francisco : BXSVFYRY
Cleveland contre San Francisco : C265RHW1

Maître SEGA

TIME SOLDIER

MASTER SYSTEM

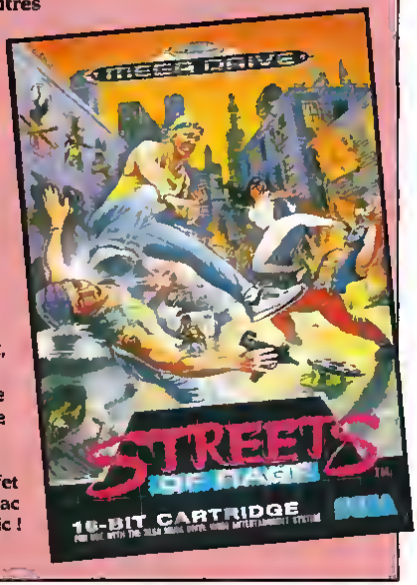
Pour doubler le crédit des deux joueors, il faut recommencer le jeu à un joueur. Après avoir délivré 3 otages, dirigez-vous vers le futur. Une fois dans la zone du futur, faites apparaître le joueur numéro deux. Normalement, vous arriverez sans aucun problème à la fin.

David Grenet a gagné la ceinture Sonic !

STREETS OF RAGE

MEGA DRIVE

Pour faire le coup spécial de chaque héros, restez appuyé sur le bouton pour donner des coups et appuyez sur le bouton pour sauter. Tapez dans le décor pour récupérer des bonus (dans les cabines téléphoniques par exemple...). Pour avoir une double ration de bonus, faites Start avec le deuxième joypad, vous aurez un de vos deux autres compagnons qui arrivera. Tuez-le, et lorsque l'on vous demande "Continue" ou "Game Over", mettez "Game Over". Et maintenant, vous pourrez prendre sa ration de bonus.



Michel Troffet a gagné le sac banane Sonic !

DESERT STRIKE

MEGA DRIVE

Quelques codes :
niveau 2 : WCAHOBS
niveau 3 : BLHBEST
niveau 4 : EEFKTRT
et un code pour avoir cinq vies :
TQQQLOM

Maître SEGA

GAUNTLET

MASTER SYSTEM

Transformer les murs en EXIT (Sorties) : Durant le jeu, attendre environ quatre vingt secondes sans déplacer le personnage. Il faut se contenter de tirer sans se faire toucher.

Maître SEGA

GLOBAL DEFENSE

MASTER SYSTEM

Pour jouer à deux : sur la deuxième manette, appuyer sur la droite et sur START en même temps. Le premier joueur dirige le viseur tandis que le second pilote le vaisseau.

Christelle Noailles a gagné la trousse Sonic !

STARFLIGHT

MEGA DRIVE

Pour avoir le Fuel et l'argent infinis, il faut déjà avoir 10.000 000 MU. Retournez au Starpott, faites Pause. Appuyez sur A, B, B, A, C, Haut, bas et C. Puis allez au portail "Ship Construction". Il faut entrer un mot de passe. Entrez "PULSAR". Et voilà, vous avez le tout infini. Malheureusement, on ne peut sauvegarder cette option.

Laurent Primat a gagné le sac banane Sonic !

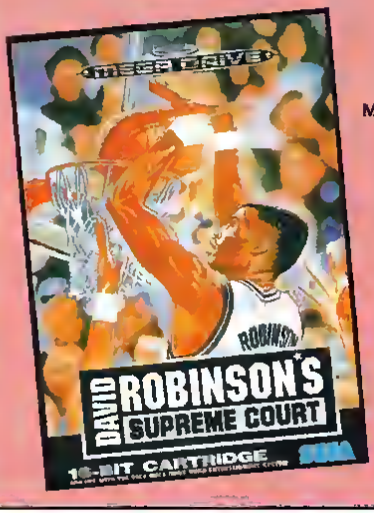
DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

Equipe "Apaches", voici quelques codes de tournois en mode normal :

Round 2 : NYZ123YDK
Round 3 : NYZ123YK1
Round 4 : NYZ123YSW
Round 5 : NYZ123Y1U

Codes des Tournois Superstars :

Round 2 : NI3ARTYDK
Round 3 : NI3ARTYKK
Round 4 : NI3ARTYSC
Round 5 : NI3ARTY1A



Maître SEGA

STRIDER

Voici la manière de choisir son niveau :

- Pour débuter au niveau de la Sibérie, avant d'allumer votre console, appuyez sur haut, booton 1 et bouton 2 en laissant enfoncé. Allumez la console et lâchez dès que la scène commence.

- Pour débuter au niveau de Ballog, faites exactement la même chose que pour la Sibérie mais il faut appuyer sur bas, bouton 1 et bouton 2.

- Pour débuter au niveau de l'Amazonie, c'est toujours la même manipulation sauf qu'il faut appuyer sur droite, bouton 1 et bouton 2.

-Pour débuter au niveau de la vérité égale, faites toujours la même opération, mais vous appuyez sur gauche, bouton 1 et bouton 2.

Maître SEGA

QUARTET

Maître SEGA

Select Round :
A la page de présentation, avec la deuxième manette, appuyer vers le Haut puis douze fois sur Pause et sur le bouton 1. Choisissez le Round avec la première manette.

POPULOUS

Maître SEGA

Stage Select : vous trouverez 494 niveaux dans ce grand jeu de stratégie. Sans connaître le mot de passe approprié à chaque level, vous pouvez quand même y accéder. Tapez simplement le numéro du stage désiré à la place do code.

PIT FIGHTER

Branchez les deux manettes et appuyez sur le bouton A sur la page de présentation, puis mettez le chiffre 1, pour que le jeu soit le plus facile au premier et au deuxième joueur. Jouez seul et si vous perdez, appuyez très vite sur le Start de la deuxième manette et choisissez votre personnage. Vous ne pourrez plus le faire, une fois que vous aurez dépassé les deux "Chain Man".

Fabrice Pirré a gagné le tee-shirt Sonic !

REVENGE OF SHINOBI

MEGA DRIVE

Il existe deux fins dans ce jeu. Cela dépend du fait de la sorvie de la fille qui est à saover... La meilleure est, bien entendu, de garder en vie la jeune fille. Pour ce faire, il ne faut pas utiliser de magie. Tirez dans les encoches qui se trouvent dans les deux murs (une à gauche, une à droite), profitez-en pour frapper, si possible, sur le monstre.
N'hésitez pas à vous suicider si la fille est sur le point de mourir. Quand vous aurez tiré dans les encoches, il y aura un bruit de bois sec assez long, une fois que le bruit s'arrête, le bloc de béton descend à nouveau. Si vous réussissez, vous délivrerez la fille des mains de l'infâme méchant de l'histoire.

Adam Bellavue a gagné la trousse Sonic !

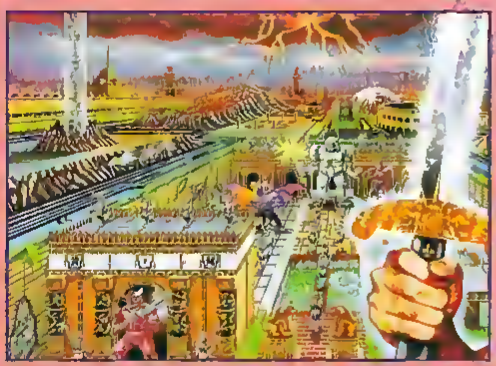
GAIN GROUND

MASTER SYSTEM

Select Round, Dix personnages :

A la page de présentation, positionner la manette vers le haut et appuyer sur les deux boutons en même temps.

Jean-Christophe Parris a gagné la ceinture Sonic !



STREETS OF RAGE

MEGA DRIVE

Pour continuer quand l'énergie de votre joueur baisse et qu'il est près de mourir, appuyez sur Start sur le second joy, on autre personnage apparaîtra, laissez le premier joueur mourir et continuez avec le second.

Sophie Dubosse a gagné le sac banane Sonic !

ALEX KIDD IN HIGH-TECH WORLD

MASTER SYSTEM

Même l'univers de la haute technologie est accessible aux tips ! Entrez le code : OIAdGSCPVd, pour commencer le jeu au niveau de la forêt.

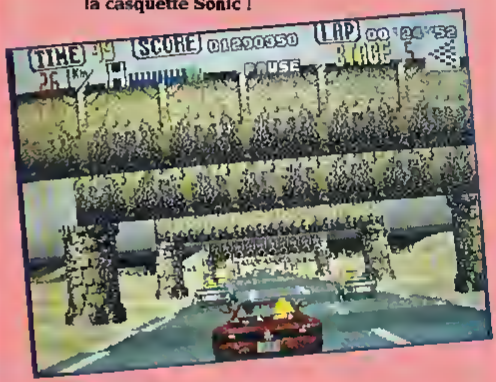
Maître SEGA

OUT RUN

MEGA DRIVE

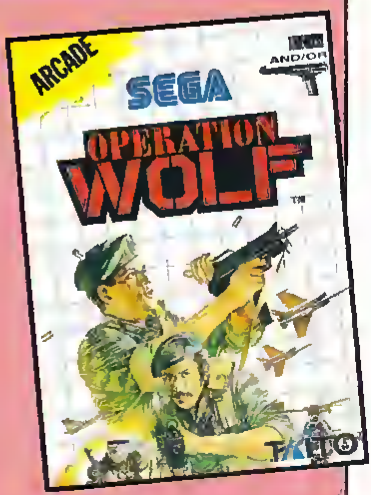
Pour aller directement à la fin du jeu, inscrire "ENDING" dans le tableau des Highscores après une partie !

Christian Veysse a gagné la casquette Sonic !



OPERATION WOLF

MASTER SYSTEM



Après l'écran de titre, il y a quelques lignes blanches sur fond noir. Appuyez sur 2 et vous aurez l'heureuse surprise de pouvoir modifier la vitesse du viseur.

Denis Fèvre a gagné la trousse Sonic !

En DétresSe...

QUESTIONS

MASTER SYSTEM

N°90001
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Je n'arrive pas à trouver la pierre de lune et de soleil
Je n'arrive pas au dernier château et quand les deux briques nous tombent dessus, je n'arrive pas à passer. Que faire ? David

Dans le château de Radaxian, comment utiliser les boîtes roses qui sont dans la salle où est emprisonné Aigle ? A quoi servent-elles ? Rémi

Sonic
Je voulais te demander si tu pouvais me donner les codes (puits, feuille ou oiseaux) pour battre les méchants que l'on retrouve à chaque fin de monde car c'est à ce moment-là que je perds toutes mes vies. Merci d'avance
Patrick

Je n'arrive pas à passer le troisième château. Pourrais tu m'aider ? Manuel

Peut-on être invincible ? Existe-t-il un Select round ? Christophe

Quelle est la meilleure façon de passer le niveau 8 "les forêts noires" en moto avec l'onde destructrice. A quoi servent la poudre téléportatrice et les capsules A et B. Comment les utiliser avec efficacité ? Benoît

Je n'arrive pas à tuer Janken le Grand. J'arrive à faire Pierre, Ciseau, Papier mais après je suis complètement perdue. Roxane

Existe-t-il un code pour arriver à la fin et un code pour avoir des vies infinies ?
Thierry

A quoi sert le carré rose avec l'étoile jaune ? Comment le casser ? Y-a-t-il un passage secret dans le 1er ou 2ème ou 3ème château ? Dis-moi tous les passages secrets. Y-a-t-il des astuces pour devenir invincible ?

Pour ne pas être obligée de recommencer le jeu depuis le début, que faire ?
Véronique

N°90001 bis – ALEX KIDD...???

J'ai un petit problème, j'arrive à la salle, il y a un dernier code à activer, mais lequel ? J'aimerais tant que vous me répondiez ! "Silvoupler"

N°90002 – SONIC

Y-a-t-il un Continu après le jeu ?
Sandrine

Comment passer le robotnik de la jungle ? Existe-t-il des astuces pour passer Sky Base ? Manuel

J'arrive à tuer le dernier robotnik mais je n'ai que 5 emeraudes. Je ne trouve pas celle dans la zone de la jungle. Est-ce que quelqu'un peut m'aider ?

Comment ramasser le 2ème cristal après le pont en bois ? Malgré un maximum de vies et des sauts infructueux, je n'arrive pas à descendre. Si descente il y a, comment remonter ? Benoît

Quand j'arrive à la zone 5, acte 1, à la fin du round, j'ai entre 60 et 70 anneaux. Au lieu du point d'exclamation, c'est robotnik qui apparaît. Est-ce normal ? Idem pour les niveaux 5/2 et 6/1. De plus je ne trouve pas le diamant du monde au cerveau en débris. Denis

Je voudrais savoir s'il y a un code pour arriver à la fin du jeu ? Jean-Claude

J'arrive à la montgolfière et je n'arrive pas à la battre, comment faire ?
Thibault

Comment battre Robotnick dans le dernier niveau, je n'y arrive pas !!
Julien

N°90003 – KENSEIDEN

Quel est le code pour faire Continue ?
Christophe

N°90004 – ALIEN SYNDROME

Y a-t-il moyen de faire Continue ? Des codes pour les stages ? Des vies infinies ? Christophe

N°90005
THE REVENGE OF SHINOBI

Existe-t-il des vies infinies ou un Select round ? Senaas

N°90006 – MYSTIC DEFENDER

Peut-on me donner des astuces pour des vies infinies ou un Select round ?
Senaas

N°90007 – RASTAN

Comment prendre l'arme au niveau 2-1 que se trouve près d'un arbre. Il y a une liane immobile accrochée à une branche ? Je ne peux monter plus haut

N°90008 – SPELLCASTER

Comment tuer le robot après la lave et le squelette ? Jérôme

N°90009
ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD

Dans le n°5, Sabrina vous pose une question elle arrive au village mais ne trouve pas le mot de passe pour aller dans le magasin de jeux vidéo. Je ne trouve pas la solution, je suis dans le même cas, vous n'avez pas répondu à cette question dans les n° précédents ! Aidez-nous ! Adelin

N°90010
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

Comment tuer le dernier monstre sans fléchette ? Rémi

N°90011 – GAUNTLET

Y-a-t-il des vies infinies ou des Continues, car sur 512 niveaux c'est beaucoup ? Comment faut-on pour arriver à la fin de ce jeu ? Je n'arrive toujours pas à dépasser le niveau 35 depuis 1 an et 2 mois ! Sebastien

MEGADRIVE

N°90012 – KID CHAMELEON

Existe-t-il un Select round ? Nicolas

Il paraît qu'il y a un code d'action replay mais je ne sais pas comment l'atteindre. J'aimerais bien choisir mon niveau.
Grégoire

J'aimerais savoir s'il y a un code pour choisir son personnage et son niveau ?
Pierre-Yves

N°90013 – REVENGE OF SHINOBI

Existe-t-il un Select round ? Nicolas

Y-a-t-il un code pour choisir son niveau ?
Laurent

N°90014 – SPIDERMAN

Comment tuer Venom ? Nicolas

N°90015 – QUACK SHOT

Existe-t-il un code ou une astuce pour aller directement à la fin du jeu ?
Michael

Lors de la fin du parcours dans le temple aztèque et quand le plafond tombe sur Donald, comment arriver à l'échelle sans se faire écraser ?!

N°90016 – WONDER BOY 5

Existe-t-il une armure légendaire ? Si oui ou est elle ?
Quelle est la plus puissante des potions qui "restore" les vies ?
Y-a-t-il une technique spéciale pour tuer l'ULTIMO BOSS (ordre spécial de magie) ? Jean-Christophe

Niveau 1 dans la grotte, en possédant l'ocarina je n'arrive pas à ouvrir les portes comportant les notes de différentes couleurs (bleue, verte, rouge). Que faire et où dois-je me servir de l'ocarina dans la grotte ? Damien

N°90017 – ZERO WING

Existe-t-il un code pour avoir tout de suite le vaisseau en vert avec la puissance maximale ?

N°90018 – SHADOW OF THE BEAST

Je n'arrive pas à passer le 1er château ? Y a-t-il un code pour des vies supplémentaires ou infinies ou encore une arme puissante ? Jean-Christophe

N°90019 – FATAL REWIND

Je n'arrive pas à passer le 1er château ? Y a-t-il un code pour des vies supplémentaires ou infinies ou encore une arme puissante ? Jean-Christophe

Comment faut-il faire pour passer le 1er niveau ? Y-a-t-il un code, une astuce que dois-je faire ? Douglas

N°90020 – ALISIA DRAGOON

Comment battre le boss dans le niveau spécial (celui avec les mitrailleuses qui apparaissent et disparaissent) ?
Jean Christophe

Au niveau 7 je suis bloqué aux plates-formes en triangle, je ne sais pas où aller ! Aidez moi ! Si vous avez un code pour aller au niveau que l'on veut dites-le moi ! Damien

N°90021 – LAST BATTLE

Existe-t-il un Select round ? Si oui comment faire ? Comment avoir des vies infinies ? Nicolas

N°90022 – WONDER BOY 3

Je voudrais connaître les codes pour se transformer en homme-faucon et en homme-lion. Philippe

Existe-t-il une astuce pour avoir des vies infinies ou un Select round ? Didier

N°90023 – ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE

Je suis bloqué à Rock Montain sur une plate-forme avec deux blocs de caoutchouc. Je rebondis dessus mais une pierre et un scorpion me tombent dessus. J'ai tout essayé, mais je n'y arrive pas.
Christophe

GAME GEAR

N°90024 – AX BATTLER

A chaque fois que je joue, je me fais tuer décapiter dès le début. Je voudrais savoir s'il y a des vies infinies et si oui, comment fait on ? Fidèle Lectrice

N°90025 – SUPER MONACO GP

J'ai réussi à terminer la 16ème course (Australie) mais je n'ai pas pu voir la fin à cause du nombre de points (46). Combien faut-il avoir de points pour être qualifié ? Ayrton Sega

N°90026 – MICKEY MOUSE CASTLE OF ILUSION

Dans la zone de "l'usine de dessert" je

n'arrive pas à passer le monstre pour avoir le 3ème joyau de l'arc-en-ciel Comment faire ? Lucile

N°90027 – SHINOBI

Dans l'ascenceur, comment faire pour avancer ? Virgile

RÉPONSES

GAME GEAR

N°80033
Frederic voilà un Select Round code du stage n°2, ninja , du stage n°3 giden , du stage n°4, dragon , du stage n°5 sword
Robert-Mikael

N°80035
Pour détruire le mur, utilise le coup qui te permet de courir comme un dératé Tu dois avoir ce fruit quand tu atteins l'aigle sinon ta partie sera nulle Le compas sert à ce que tu ne t'égares pas dans le "labyrinth wood" Steff

MEGADRIVE

N°80022
La, c'est très grave Il suffit tout simplement de tranchir la porte rouge quand tu la vois puis de pousser la manette vers le haut Le principe est le même pour tous les défis Ne te fatigue pas à faire un plan MEGA FORCE va sûrement passer le mien !

N°80023
Presse simultanément A, C et Gauche, quand GAME OVER apparaît tu gagneras une vie supplémentaire Tu peux repéter cette opération à l'infini Pour choisir le niveau de départ, déplace ton curseur sur la zone "controles" et maintient le bouton A enfoncé pendant environ 15 secondes Un menu se déroulera pour te faire choisir le niveau
Nyarlathotep, le chaos rampant

N°80024
A Aerone sur la route du bas dans le sens de la longueur, il suffit de la parcourir de gauche à droite et sur la pelouse tu entreras dans un passage secret te menant au satellite de Lune Rulakir est à Terminus, tu ne peux y accéder qu'en cherchant les Aéroports de Noren sur le satellite de Lune Va aux 2 vaisseaux Bonjour les surprises !

N°80025
Quelle pile ?

N°80027
Il faut contourner le mur dans le château des nuages ainsi tu arriveras à un trou derrière le château, laisse toi tomber dedans...

N°80028
A la page de présentation tu fais A et C Haut à gauche et Start, là tu auras tous les dessins animés à la suite Pour le Select round Haut suivi de A et C puis Start.
Ramses

N°80029
A mon avis, on ne peut choisir le niveau de difficulté, mais tu peux, pour rendre le jeu plus dur prendre une mauvaise équipe et jouer contre une bonne (Japon Brazil), ou pour rendre le jeu facile le contraire (Brazil-Japon) Elisée

N°80030
Alain, pour vaincre Robotnik tout d'abord, il essaie de l'écraser avec une grosse boule, mets-toi sur la plate-forme de droite et tu endommages son vaisseau avec l'attaque supersonique Lorsque la boule arrive, saute vers la gauche et recommence à attaquer Répète l'opération jusqu'à ce que mort s'ensuive
Robert-Mickael

Pour tuer le docteur Robotnik, il faut sauter dessus 8 fois et ne pas toucher le boulet marron Tu places Sonic dans un des coins du tableau tu attends que la boule soit passée et tu sautes sur la bande verte Tu bondis sur lui en boule , normalement, il a les moustaches qui se dressent , recommence et intervertis les déplacements (la boule est à droite tu es à gauche elle est à gauche, tu es à droite)
Dominique

N°80032
pareil que 80023

N°80034
Quand tu arrives au monde 6-2 (Skybase) ne monte pas à l'échelle qui se trouve à droite en arrivant, mais saute dans le vide à gauche, tu apercevras une plate-forme mobile, essaye de retomber dessus Ensuite, laisse-toi emporter jusqu'à ce que tu arrives devant une autre plate forme, alors monte dessus, et ainsi de suite Puis tu apercevras le bout du "Skybase", saute à gauche puis continue tu trouveras la dernière émeraude, continue à gauche saute à travers les chaînes, et continue Bonne chance
Pour le dernier Robotnik, place-toi à gauche puis quand la flamme de droite se sera éteinte frappe dans le bocal où est Robotnik reviens vite à gauche attends que la boule blanche passe au-dessus de toi (si tu est à gauche, elle ne peut pas te toucher) et recommence Elisée

MASTER SYSTEM

N°80001
Gaëtan je n'ai pas ce jeu mais je connais la réponse Tu prends l'épée magique et comme la salle est pleine de petits carreaux avec des dessins tu donnes un coup sur celui du milieu et il apparaît un bloc destructible, casse-le et une clé apparaît prends-la et une porte apparaît.

Christine des codes et le truc pour avoir des vies infinies
Le lion **TKC3 YTW DDPF**
Le faucon **Y20V DD5 VYEP 9RN**
Vies infinies prends l'épée Murmasa, l'armure Hades le bouclier Aqua.
Pour augmenter ton argent en cours de jeu, appuie sur le bouton pause tu peux le faire autant de fois que tu veux
Mickael

Christine, 1re) dans MEGA FORCE 1 et 2, tout y est 2re) Avec ce code WEST ONE 0000000, tu commenceras au village sous la forme de Wonderboy avec une infinité d'or tous les objets et tous les dragons détruits
Nyarlathotep le chaos rampant

Gaetan équipe-toi de l'Heavenly Shield et de l'Hades Armor pour avoir les coeurs infinis Ramses

N°80002
Pour avoir des Continus il suffit de savoir lire En effet dans la notice regarde la partie conseil il y a un code Elisée

N°80003
David après avoir délivré ton frère, va dans la salle où il y a des pics et un escalier en pierre, la lettre s'y trouve
Pour le Ségamaniaque lorsque tu as la lettre, sélectionne-la Elle apparaîtra alors sur ton écran en grand format Sur celle-ci, tu pourras lire le code qui te permettra de passer la salle aux carrés roses Tu dois lire la lettre de haut en bas et de droite à gauche Marie

Baptiste voici quelques trucs si tu as 400$ presse sur haut et le bouton 2 en même temps Le pot de la pieuvre quand tu arrives vers la 1ère pieuvre, tue-la en tapant sur les boules de son tentacule, après mets-toi au-dessus du pot et appuie en bas sur la manette tu vas dans un passage secret La lave à éviter dans le Mont Kave quand tu es dans le tunnel, cogne une ou deux fois au plafond ce qui forme un passage Mickael

Fabien, il existe un truc secret pour échapper à Janken le grand Ne va pas dans l'eau utilise ta canne de vol et monte à l'échelle Prends le chemin du milieu et va dans la salle suivante Prends un peu d'élan et saute Juste avant que tu n'ailles dans la salle à côté (toujours en sautant), appuie sur pause Relâche la touche pause tu apparaîtras dans la salle de la princesse Lora en étant invincible ! Denis

N°80004
Ronny, pour battre l'homme-sable, échappe-toi jusqu'à ce que tu trouves une corne d'incendie, mets-toi près d'elle et dès qu'il arrive à côté de la borne donne un coup de pied dans celle-ci, l'eau jaillit, ce qui le tue Robert

N°80005
Manuel, pour vaincre le ninja masqué lorsqu'il engage le combat avec son bouclier de protection approche un peu de lui avant qu'il saute, une fois qu'il est au sol, attend 2 secondes, puis lance-lui un shuriken Pour la seconde attaque approche-toi de lui accroupi et attends qu'il soit près de toi pour le frapper Pour la 3ème attaque attends qu'il saute de manière à ce qu'il retombe à côté de toi pour ensuite le trapper Pour la dernière attaque place-toi de telle façon que lorsqu'il se trouve près de toi, saute par-dessus lui Ensuite baisse toi pour le frapper, le coup la projettera dans l'angle, à ce moment précis, toujours baissé dirige-toi vers lui tout en lui donnant des coups de pied Mickael

Benoît, ne t'inquiète pas, il y a une erreur, c'est le code de Space Harrier Jérôme

N°80007
Simple tu attends avec ton bouclier que le pouvoir te pousse vers le plafond de la salle, ensuite, tu vas le plus à droite, tu attends qu'une fenêtre s'ouvre pour lui envoyer les ondes ultrasoniques Alex

Il faut frapper la tête de cyclope en faisant attention aux boules Au bout d'un moment, les boules commenceront à disparaître Ramses

N°80008
Helena, dans le désert de Ham du niveau 5 rentre dans le magasin pour acheter la boisson la plus chère, et là, le barman te donnera la lettre à sa fiancée (Betty) pour la lui donner dans le niveau 6
Je crois que tu parles du charme de l'étoile dans la fin de la 3ème île du niveau11, quand tu vois un bloc au-dessus de l'eau saute dedans, tu trouveras un magasin, achète des éclairs puis sort, et après reviens et là il t'échangera l'emblème des héros contre le charme de l'étoile
Mickael

L'amulette est un maillon de la chaîne pour obtenir le subers qui t'aidera à détruire Méha. Stef

Dans la pyramide du sphinx tu trouveras un Bar tenu par Betty , consomme 2 fois la boisson la plus chère remets-lui la lettre Elle te donnera de précieux renseignements pour l'énigme du sphinx
Nyarlathotep, le chaos rampant

N°80011
Kevin va dans le monde de la fave là, il y a une pièce avec des arbres, utilise le Earth Magic Scroll n°2 et tire dans le rocher qui est au milieu d'une rangée d'arbres PS pour avoir le E M S n°2, retourne une 2ème fois chez Battler quand tu as plus de 4 cristaux

N°80013
Il n'existe aucun truc pour ce jeu
Ramses

N°80016
Dans le niveau 4-2, prends l'invincibilité, puis cours vers la droite monte, va à gauche, et prends l'émeraude qui est dans les pointes (il faut faire cela rapidement)
Stéphane

N°80017
Pour être invincible GP World et DOKI PEN Stephane

N°80018
Il existe un jeu de labyrinthe dans la console mais seulement si le jeu intégré est Hang on Pour l'avoir, il faut faire, quand le logo "Sega" apparaît Haut et les boutons A et B en même temps Elisée

Tu te mets en haut à gauche tu appuies sur un et deux, et tu pourras jouer avec le labyrinthe Ramses

N°80019
Nicolas quand tu appuies sur le pad à droite, la plate-forme accélère, sur la gauche, elle ralentit. Essaye de la guider vers les espaces qu'il y a entre les pics Surtout quand tu vois une poloche bleue, freine la plate-forme descends, prends ce qu'il y a dedans, et remonte Virginie

Virginie bis ! C'est très simple, avec Obélix tu lances un menhir près du mur cela fera une plate-forme sur laquelle tu pourras marcher Casse tout le mur sauf la brique au-dessus de l'eau et même chose pour le prochain ! Virginie

N°80021
Il faut faire des sauts sur une plate-forme, éviter le cube puis sauter. Stéphane

Virginie, quand tu arrives à l'endroit où il y a les carrés bleus collants fais carré par carré sans aller trop vite !! n'y a pas de Select round ni de vies infinies Jérémy

Ninja GAIDEN

MASTER SYSTEM

Le temps est venu pour vous de mettre en pratique les techniques de combat de votre clan, le DRAGON NINJA ; deux bonnes raisons pour cela : votre village a été entièrement détruit et le manuscrit sacré de BUSHIDO a été volé. Vous êtes le seul ninja capable d'affronter les forces chaotiques responsables du carnage, et de vaincre leur chef avant qu'il n'utilise le pouvoir terrible contenu dans l'antique manuscrit. Vos aptitudes de pisteur vont tout d'abord vous conduire dans une sombre forêt où les choses sérieuses commencent. Que les dieux veillent sur vous,

RYU HAYABUSA...

QUELQUES CONSEILS

- Lorsque les ennemis vous touchent, vous bénéficiez de quelques secondes d'invincibilité ; profitez-en pour opérer une fuite tactique. Ce n'est peut-être pas très honorable, mais cela a le mérite d'être efficace.

- N'hésitez pas à utilisez vos armes secondaires pour abattre les ennemis à distance. Cela vous évitera à coup sûr les désagréments de l'effet de recul de votre personnage, lorsqu'il est touché. Les armes secondaires les plus performantes sont les Shurikens et surtout les boules de feu qui se dirigent toutes seules vers votre adversaire direct.

- Ce jeu est technique. Avancez lentement dans les stages et repérez bien la façon dont les ennemis vous arrivent dessus, car ce sera toujours la même. Ainsi, grâce aux vertus apaisantes du Continu infini, vous pourrez vous familiariser avec les parcours, et plus rien ne vous résistera. Mais trêves de balivernes, que la vengeance s'accomplisse !

- Tuez un boss de fin de stage (celui du cinquième, notamment) sans perdre un seul point de vie, et vous aurez une bonne surprise au niveau des armes secondaires...

STAGE 1 LA FUITE DANS LA FORÊT

A

Segment A : cet endroit est pratiquement sans danger. C'est donc l'endroit idéal pour se familiariser avec la technique de votre personnage qui consiste à vous placer sous une plate-forme puis à vous rétablir dessus, tout simplement en appuyant vers le haut de votre manette.

Segment B : là, cela devient un peu plus sérieux puisque les pointes en bas sont mortelles. Si les ennemis ne posent pas vraiment de problèmes, ce sont les bombes qui peuvent s'en charger. Vous devez bien repérer où elles sont à chaque fois et aller vers elles pour les amorcer. Elles vont alors clignoter, et vous n'aurez plus qu'à retourner en arrière pour les laisser exploser sans danger, avant de continuer votre inexorable progression vers le BOSS.

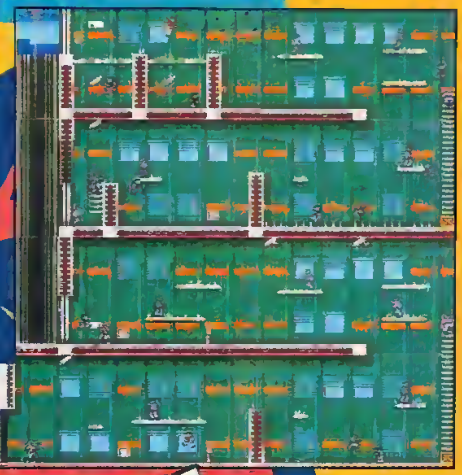
B

STAGE 2 LA POURSUITE DANS TOKIO

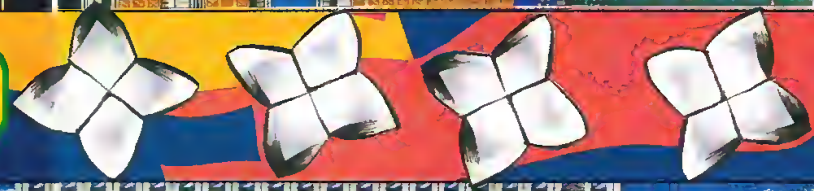
THE BOSS 1 :

ce qui différencie un sumo d'un ninja, c'est la rapidité. C'est donc celle-ci qui sera la base de la tactique pour le vaincre. Frappez-le le plus vite possible avec votre arme. Il va tout d'abord marcher puis courir vers vous. Dès qu'il commence à marcher, vous devez aller vers l'autre arbre et monter vous protéger dans les branches. Là-haut, vous êtes hors d'atteinte. Une fois qu'il a stoppé sa course, redescendez et frappez-le. Continuez comme ça jusqu'à la fin.

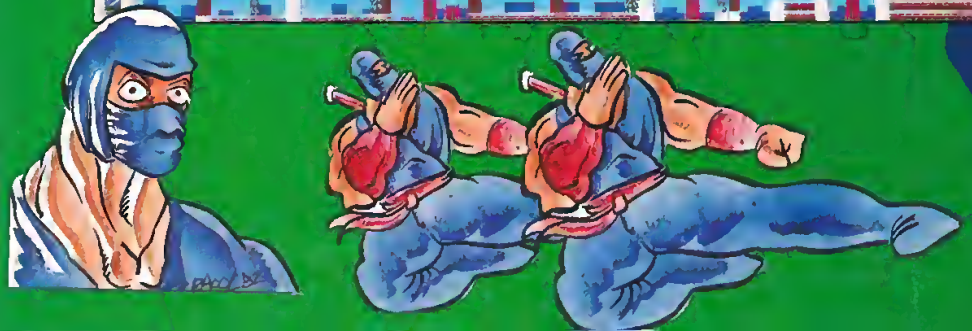
Segment A : le parcours jusqu'aux entrepôts ne présente pas de difficultés particulières. Par contre, à l'intérieur, ça devient du sérieux : pour monter les étages lorsqu'il n'y a pas d'échelles, vous devez vous servir de l'aptitude de RYU à se coller aux murs pour sauter ; et c'est donc en sauts successifs de gauche à droite et de droite à gauche sur les parois que vous pourrez progresser. A la fin de cette ascension, vous arriverez à un crochet de grue suspendu au-dessus du vide : vous devez vous y accrocher puis aller vers le haut.

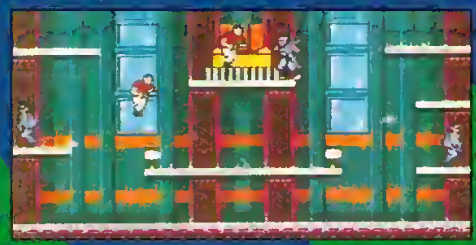


Segment A-bis : le seul endroit qui pourrait être périlleux dans ce parcours sur les toits se trouve au niveau du deuxième crochet de grue ; résistez à votre irrésistible envie de sauter pour atteindre le toit suivant. Il vous suffit de marcher, sinon les corbeaux vous propulseront dans le vide.



Segment B : essayez de rester le plus en haut possible et tout se passera sans problème. Faites bien attention aux grands poteaux cassés, car ce ne sont pas des plates-formes ; ils vous causeront des dégâts si vous marchez dessus.

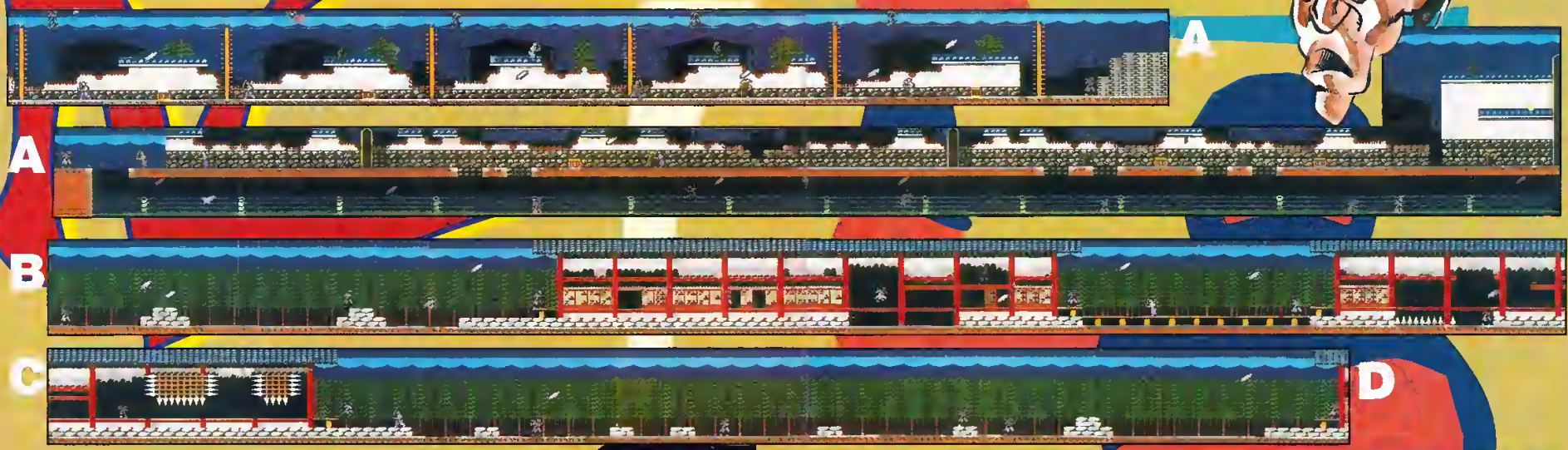




THE BOSS 2 :

placez-vous à l'endroit indiqué sur la photo et frappez-le le plus vite possible. Evitez les ennemis en passant à travers la plate-forme pour vous y suspendre, puis, une fois hors d'atteinte, remontez pour continuer à frapper.

STAGE 3 SAMOURAÏ KENDO



Segment A : méfiez-vous des monstres tapis dans l'ombre des plates-formes et allez à droite jusqu'à l'endroit où vous aurez le choix entre deux chemins. Vous devrez rester sur celui du haut. Si par malheur vous tombez, vous n'avez d'autre choix que de retourner à gauche pour monter et repartir à droite. Soyez vigilants, car à chaque plate-forme se cache un monstre. Ce sera donc l'endroit idéal pour distribuer gracieusement des Shurikens à tous ceux que vous rencontrerez.

Segment B : lorsque vous rentrez dans les habitations aux fenêtres brisées, avancez en frappant pour éviter toute embuscade. Commencez à faire le plein de Shurikens et ne dépensez plus d'armes secondaires en prévision du combat contre le boss.

Segment C : rien de bien terrible ici. Pour les pointes, vous devez avancer en restant accroupi.

D

Segment D : lors de la montée, vous devez choisir l'échelle la plus à droite. Vous arriverez ensuite à un passage plus délicat où vous vous retrouverez sur une échelle située à gauche de l'écran avec des pointes au-dessus de vous. Pour passer sans encombres sur la plate-forme à droite, il faudra vous coller au mur à gauche puis sauter.

THE BOSS 3 :

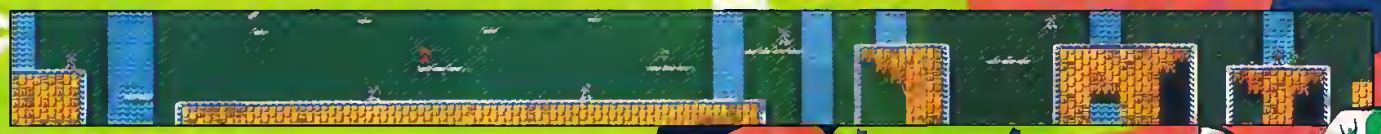
LE SAMOURAI

Restez à distance et utilisez vos shurikens. Si vous vous approchez trop près, il vous chargera et il est beaucoup plus rapide que vous. Quand il arrive près de vous, sautez au-dessus de lui, allez à l'autre bout de l'écran et continuez. Si vous n'avez pas de Shurikens, cela risque d'être plus délicat. Il faudra bien repérer à quelle distance de vous il commence à charger, et le frapper en reculant sans arrêt. Quand vous êtes acculé au mur, sautez au-dessus de lui et continuez.

STAGE 4 AU SECOURS DE LA GEISHA

Segment A : parcours sans aucune difficulté particulière. Restez vigilant tout de même.

Segment B : ne tentez pas de vous coller au mur de gauche, mais marchez tout simplement jusqu'à la plate-forme placée sous la roche.

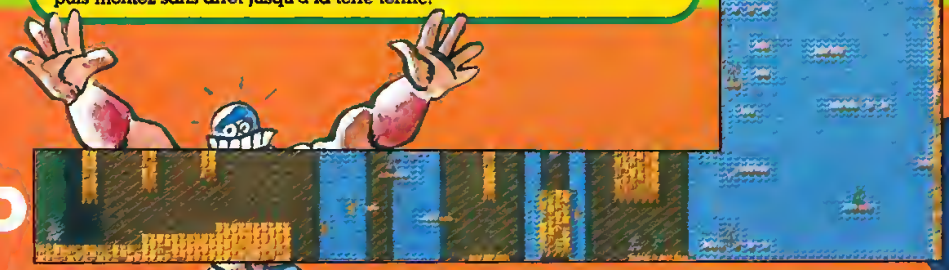


Segment C: vous vous demandez pourquoi cet endroit est si simple ? Eh bien, quand vous arriverez à la montée de la cascade, vous comprendrez !!

Segment D : avant toutes choses, il faudra avoir les boules de feu comme armes secondaires, sinon vous allez vous arracher les cheveux. La montée de la cascade s'effectue sur quatre écrans. Au premier, vous devez atteindre la plate-forme en haut à droite. Faites un saut vertical pour arriver au second écran. C'est seulement à ce moment que vous devez vous coller au mur pour atteindre les deux mini plates-formes à votre gauche. Montez sur celles-ci quand il n'y a pas de danger de la part du samouraï vert. Tuez-le puis sautez vers la plate-forme en haut à gauche. Faites un saut vertical pour atteindre le troisième écran. Utilisez vos boules de feu pour tuer le samouraï rouge à distance puis sautez sur la plate-forme qu'il occupait. Sautez vers la plate-forme en haut à droite puis montez sans arrêt jusqu'à la terre ferme.

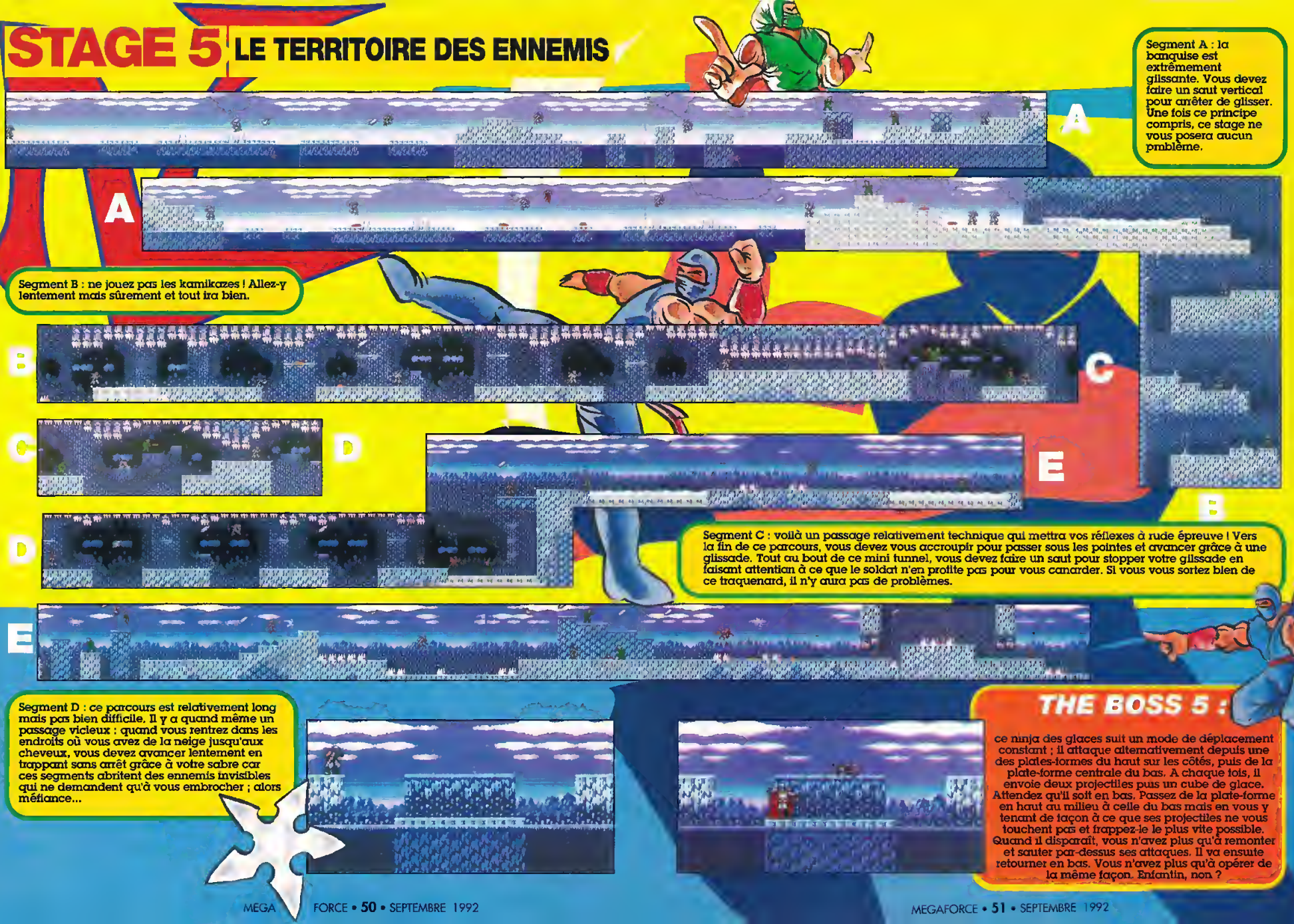
THE BOSS 4 :

au début du combat, votre adversaire se déplace tout en haut de l'écran, puis lorsqu'il arrive sur les bords, il descend jusqu'au sol et envoie quatre boules. Quand il utilise ce mode d'attaque, vous devez le frapper quand il descend, sauter au milieu des boules (entre la seconde et la troisième), aller de l'autre côté de l'écran et ainsi de suite. Ensuite, il va changer de technique et va se déplacer en rase-mottes vers le milieu de l'écran. Contre ce type d'attaque, vous devez rester à droite de l'écran quand il remonte vers la droite et le frapper en effectuant un saut vertical. Sinon, vous devez bouger vers le milieu de l'écran pour éviter ses projectiles.



Segment E : la facilité de ce parcours fait de cet endroit la place idéale pour faire le plein d'armes secondaires, par exemple.

STAGE 5 LE TERRITOIRE DES ENNEMIS



Segment A : la banquise est extrêmement glissante. Vous devez faire un saut vertical pour arrêter de glisser. Une fois ce principe compris, ce stage ne vous posera aucun problème.

Segment B : ne jouez pas les kamikazes ! Allez-y lentement mais sûrement et tout ira bien.

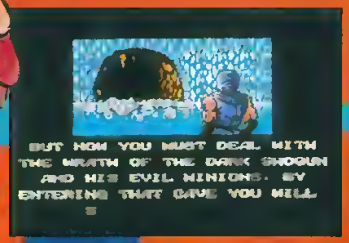
Segment C : voilà un passage relativement technique qui mettra vos réflexes à rude épreuve ! Vers la fin de ce parcours, vous devez vous accroupir pour passer sous les pointes et avancer grâce à une glissade. Tout au bout de ce mini tunnel, vous devez faire un saut pour stopper votre glissade en faisant attention à ce que le soldat n'en profite pas pour vous canarder. Si vous vous sortez bien de ce traquenard, il n'y aura pas de problèmes.

Segment D : ce parcours est relativement long mais pas bien difficile. Il y a quand même un passage vicieux : quand vous rentrez dans les endroits où vous avez de la neige jusqu'aux cheveux, vous devez avancer lentement en trappant sans arrêt grâce à votre sabre car ces segments abritent des ennemis invisibles qui ne demandent qu'à vous embrocher ; alors méfiance...

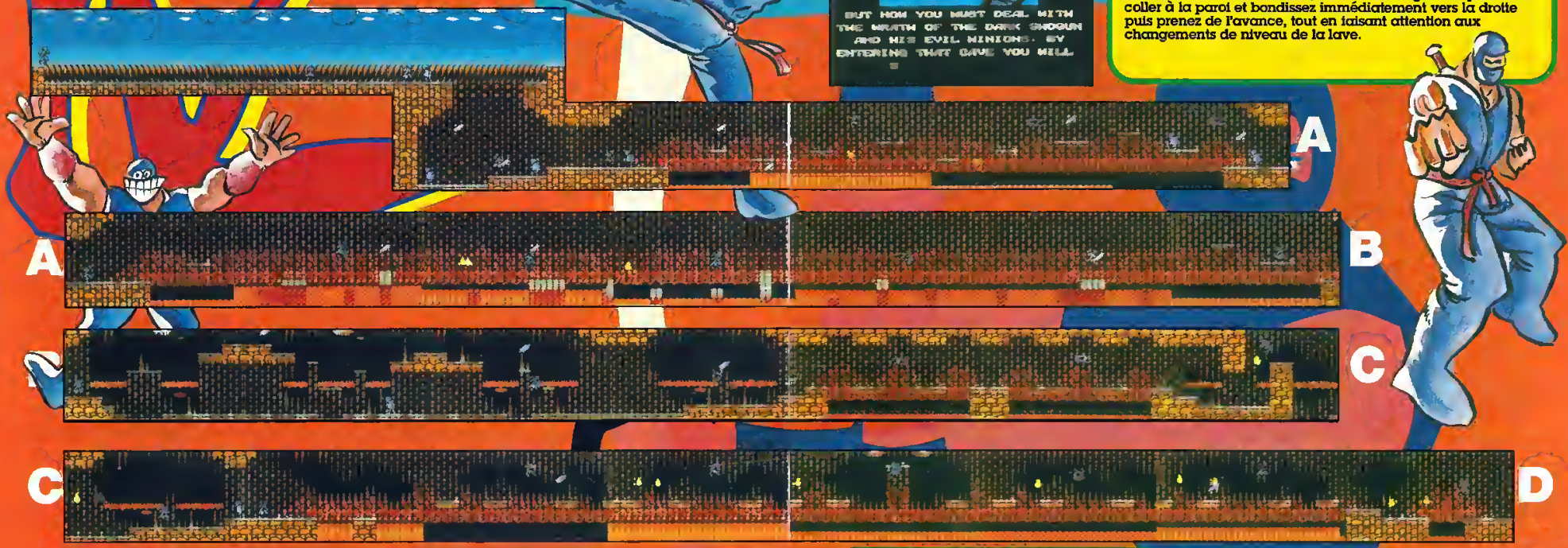
THE BOSS 5 :

ce ninja des glaces suit un mode de déplacement constant ; il attaque alternativement depuis une des plates-formes du haut sur les côtés, puis de la plate-forme centrale du bas. A chaque fois, il envoie deux projectiles puis un cube de glace. Attendez qu'il soit en bas. Passez de la plate-forme en haut au milieu à celle du bas mais en vous y tenant de façon à ce que ses projectiles ne vous touchent pas et frappez-le le plus vite possible. Quand il disparaît, vous n'avez plus qu'à remonter et sauter par-dessus ses attaques. Il va ensuite retourner en bas. Vous n'avez plus qu'à opérer de la même façon. Enfantin, non ?

STAGE 6 LE RAID



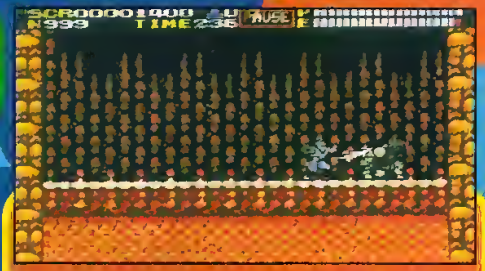
Segment A : après la glace, le feu ! Après une première section de passerelles sans difficultés particulières, vous arriverez à un stage bien chaud. Servez-vous de l'ombre dans la lave pour visualiser l'endroit où sont les passerelles quand la lave est montée. A un moment, trois flammes font se jeter sur vous. Pour vous en sortir, sautez vers la gauche pour vous coller à la paroi et bondissez immédiatement vers la droite puis prenez de l'avance, tout en faisant attention aux changements de niveau de la lave.



Segment B : là aussi, vous serez confronté aux flammes qui vous suivent sans arrêt. Au niveau des plates-formes, foncez et vous passerez sans encombre. Par contre, faites-vous toucher pour bénéficier de quelques secondes d'invincibilité au niveau des murs sur lesquels vous devez sauter pour les escalader.

Segment C : A cet endroit, vous aurez quelques passerelles en hauteur. Pour éviter les flammes, vous avez deux possibilités : sauter en restant suspendu sous la plate-forme ou en étant au-dessus, mais en sautant loin vers la droite.

Segment D : tuez le zombie avec une arme secondaire puis passez en restant au sommet des échelles. Pour la chute, regardez bien le plan photo pour ne pas finir votre carrière dans un lac de lave. Ensuite, un dernier trajet vous mènera au maître de ces lieux.

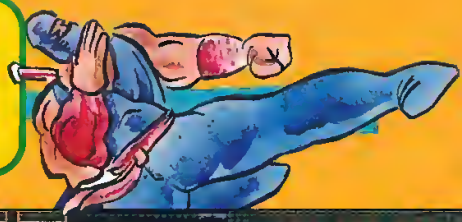


THE BOSS 6 :

restez à l'opposé du boss et envoyez-lui des shurikens. Si vous restez à bonne distance, vous ne craindrez rien lorsque le pont s'effondrera. Si vous n'avez pas de Shurikens, allez-y au sabre mais faites rapidement demi-tour si vous ne voulez pas finir dans la lave.

STAGE 7 LE BUT FINAL

Segment A : une première partie relativement facile. Regardez bien le plan photo pour voir quel étage choisir au niveau des barrières magnéliques.



Segment B : au niveau des plates-formes qui clignotent et disparaissent, vous devez avancer lentement en 3 phases. Sautez sur la première une fois qu'elle est apparue. Lorsqu'elle clignote, vous pouvez sauter à droite et aller jusqu'à la troisième plate-forme. Sautez sur la dernière une fois que celle qui vous supporte clignote et le tour est joué !

Segment C : vous devez tout d'abord atteindre la plate-forme à mi-hauteur à droite, montez en vous collant sur les parois. Sautez sur le bloc à gauche puis collez-vous sur sa paroi gauche pour bondir vers la plate-forme tout à gauche quand les pointes vous le permettent.

Quand le décor devient vert : étant donné la rapidité avec laquelle les pointes remontent, vous avez tout intérêt à rester le plus possible en hauteur. Après le premier grand vide, vous ne devez plus redescendre et sauter de passerelles en passerelles, tandis qu'elles apparaissent et disparaissent, sinon les pointes vous projetteront immanquablement dans le vide.

STAGE 8 L'ULTIME CONFRONTATION

THE BOSS 7 :

utilisez vos shurikens à distance sans hésiter, et sautez par-dessus le boss quand il est trop près de vous, et ce Shogun des ténèbres ne vous résistera pas.

Le premier adversaire : vous l'avez déjà rencontré à la fin du troisième stage. Redonnez-lui une leçon de la même façon en utilisant vos Shurikens.

THE LAST BOSS :

au départ du combat, le boss reste à mi-hauteur et vous envole trois boules de feu. Evitez-les. Ensuite, courez partout sans vous arrêter pour éviter les quatre éclairs qui risquent de vous foudroyer. Votre adversaire descendra à bonne hauteur pour être frappé. Utilisez vos shurikens en restant sur les bords de l'écran et collez-vous au mur pour sauter par-dessus votre ennemi sans vous faire toucher. Il essayera encore de vous attaquer avec quatre éclairs. Courez de long en large pour les éviter. Ensuite, il va remonter et reprendre comme au départ du combat. C'est au bout de 4 à 5 cycles de cette technique que vous admirerez la fin de ce superbe jeu. Votre adversaire, réduit à l'état plus ou moins liquide, aura le temps de vous promettre une autre confrontation car il est très mauvais perdant. Et nous sommes sûrs que vous aussi, les Megaforceurs acharnés, en voyant les magnifiques stages de ce soft, vous en redemanderez autant que nous !

ADIOS !!!

HIT-PARADE

Voici le Hit-Parade des meilleurs jeux Sega. Vous avez été très nombreux, une fois de plus, à nous écrire. Ce Hit-Parade est VOTRE Hit. Pour le faire évoluer, envoyez-nous une carte postale avec la liste de vos cinq jeux préférés, en précisant si c'est sur Master System, Megadrive ou Game Gear, à l'adresse suivante :
Mega Force, 100 avenue du général Leclerc, 93500 Pantin.

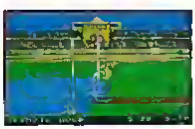
ARTS MARTIAUX — ACTION — SEGA HEROS — STRATÉGIE — JEUX DE ROLES — RÉFLEXION — COMBAT — AVENTURE — SIMULATION — SPORTS

1 — CLASSEMENT
12E mois — Nombre de mois au Hit Parade.

MASTER SYSTEM

1 — OLYMPIC GOLD

1er mois



Sur les traces des plus grands champions.

2 — CHAMPIONS OF EUROPE

1er mois

Que les meilleurs gagnent !

MEGADRIVE

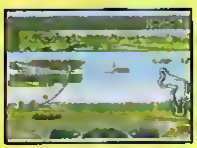
1 — OLYMPIC GOLD

1er mois

Argh... Les Jeux Olympiques, quel rêve !

2 — AYRTON SENNA'S...

1er mois



Sur tous les circuits du monde, il est présent.

MASTER SYSTEM

3 — 4e mois

ASTERIX

Sans sa potion, Asterix a quelques faiblesses...

4 — 9e mois

SONIC

Coup de pompe pour notre chouchou.

5 — 11e mois

MICKEY MOUSE

Le cœur toujours vaillant, belles sont les illusions.

6 — 1er mois

SHADOW OF THE BEAST

L'arrivée d'une bête,c'est terrifiant !

7 — 2e mois

SUPER TENNIS

Où sont nos joueurs d'antan ?

8 — 1er mois

WORLD GRAND PRIX

Même en huitième position, la F1 est à l'honneur.

9 — 1er mois

BACK TO THE FUTURE 3

Un retour vers un passé difficile...

10 — 9e mois

DONALD DUCK

Très dure est vraiment la chute.

11 — 1er mois

PACMANIA

La petite boule n'amasse plus mousse.

12 — 2e mois

THE NINJA

On n'est pas toujours le meilleur, même avec 9 pouvoirs.

13 — 1er mois

NINJA GAIDEN

Il arrive... Et disparaît ! Où est-il ?

14 — 1er mois

AYRTON SENNA'S...

Le retour de l'enfant prodigue...

15 — 1er mois

ENDURO RACER

Belle lanterne rouge pour Enduro.

MEGADRIVE

3 — 1er mois

TAZMANIA

Belle entrée de notre glouton de service.

4 — 3e mois

KID CHAMELEON

Il fatigue le petit, il fatigue...

5 — 8e mois

QUACKSHOT

Rien de changé pour notre Star américaine.

6 — 1er mois

SONIC

Beau retour de notre mascotte.

7 — 1er mois

DAVID ROBINSON'S

Qu'ils sont grands et en plus, ils sont très forts.

8 — 2e mois

WORLD CUP ITALIA

Un ancien qui tient la forme...

9 — 1er mois

STREETS OF RAGE

Les bastonneurs ne demandent que ça.

10 — 1er mois

WONDER BOY 5

Le retour, pour de nouvelles aventures !

GAME GEAR

1 — 5e mois

DONALD DUCK

Et hop là, en tête !

2 — 1er mois

OLYMPIC GOLD

Vive l'athlétisme, vive le sport sur SEGA.

3 — 1er mois

SUPER KICK OFF

Les onzes déboulent en force sur GG.

4 — 2e mois

MICKEY MOUSE

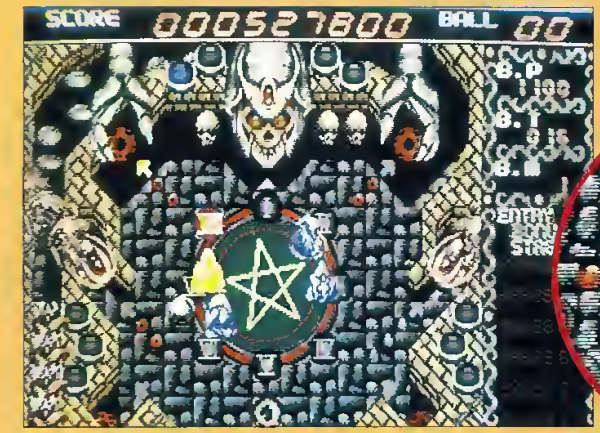
Il n'est pas en super forme, le souriceau.

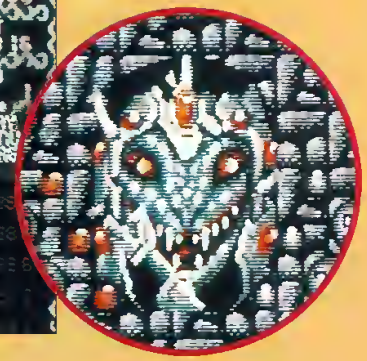
5 — 1er mois

DEVILISH

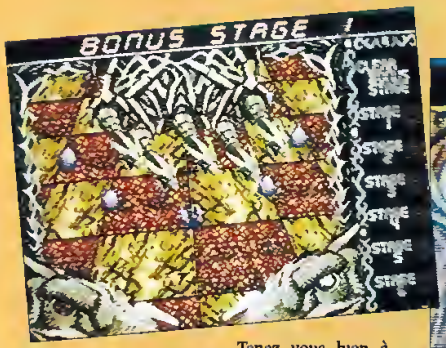
De quoi en perdre la boule !...

La présentation de Dragon's Fury ne trompe personne. Dès les premiers écrans, le joueur sait qu'il va jouer à un jeu démoniaque et complètement maléfique. Une musique lancinante et angoissante, un pentacle diabolique et des mains de squelette vous annoncent dans une explosion un grand flipper sur Megadrive, le premier flipper à sortir en fait sur cette machine.





Dragon's Fury



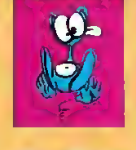
Tenez vous bien à votre paddle car cela va déménager un maximum ! Il ne s'agit en effet pas d'un simple petit flipper-vidéo, non ! Lorsque vous lancez la boule de métal en fusion à vitesse supersonique, ce sont trois niveaux de flippers et des bonus-stage que vous vous préparez à affronter. Et que trouve-t'on dans ces tableaux ? Des monstres, des ghouls hideuses, des squelettes, des créatures bestiales dont le but est de dévier votre balle afin de l'envoyer dans le trou situé en bas du flipper. Le flipper se décompose en trois étages placés les uns au-dessus des autres et communiquant entre eux. Le jeu se déroule donc sur trois écrans, un espace appréciable ! Entre chacun des étages se trouvent deux flippers qui vous permettront de repousser la balle en l'empêchant de tomber à l'étage inférieur. Si vous êtes un as de la fourchette (c'est une figure bien connue des fanas de flipper), vous pourrez rester dans un même écran très longtemps, gagner un max de points et surtout éviter de perdre une de vos trois vies. Malgré l'aspect très original de ce flipper à tendance morbide, on retrouve tous les aspects classiques d'un véritable flipper : extra-balle, le spécial, les bumpers, les multiplicateurs de points, les bonus, etc... Mais comme la Megadrive permet des folies, on a aussi droit à des originalités comme les créatures qui crachent du feu, les bumpers qui empêchent la boule de tomber dans le trou, les passages secrets, etc... Et le fin du fin reste encore ces six bonus-stages auxquels vous accederez en fonction de vos actions et de certaines situations !

Il y a le stage de l'hydre aux quatre têtes, celui de Dracula, celui de la gargouille, la forêt maléfique ou encore le coeur de l'alien ! Le but est bien-sûr de trouver un petit copain pour lui mettre une tannée en mode deux joueurs ; vous serez effarés par le compteur de points : lorsqu'il s'emballe, on compte en millions !

EDITEUR
TENGEN

SON

GRAPHISME



ANIMATION

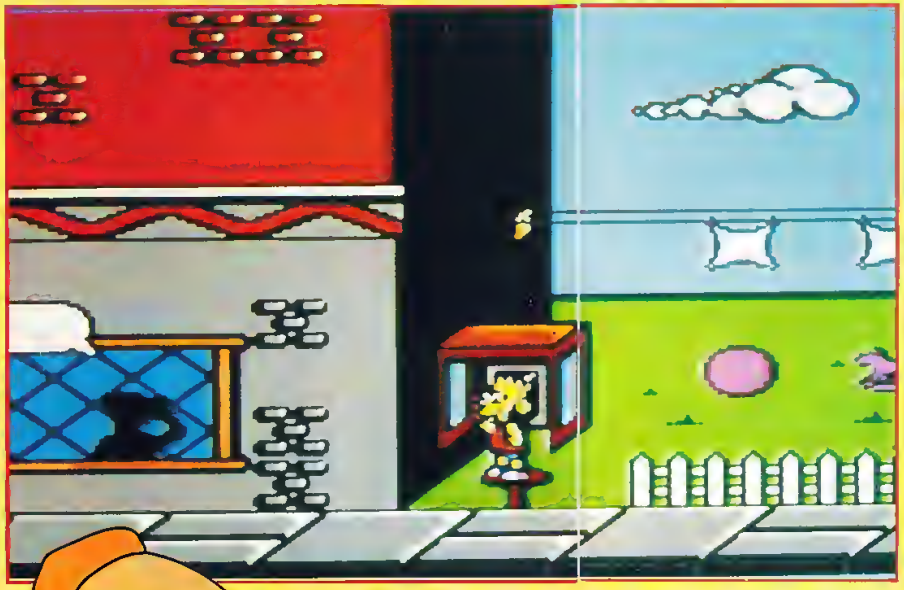
MANIABILITE

LES PHOTOS ENTOUREES DE ROUGE ONT ÉTÉ PRISES SUR MASTER SYSTEM, LES AUTRES SUR MEGADRIVE

BART VS SPACE MUTANTS

EDITEUR FLYING EDGE
MASTER SYSTEM

Les extraterrestres sont arrivés à Springfield, la petite ville où vivent paisiblement les Simpsons noyés dans une foule de gens normaux. Personne n'est au courant, excepté Bart Simpson . Il a en effet assisté à l'arrivée de la soucoupe. Il sait donc que les extraterrestres se sont métamorphosés en humains pour passer incognito.



NEGADRIVE

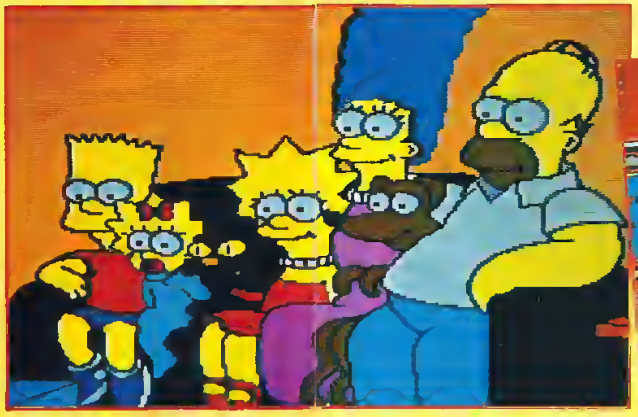
SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

Mais, grâce à une paire de lunettes spéciales, Bart peut les repérer ! Hélas, personne ne croit à son histoire, et le pauvre Bart tout seul devra faire face aux événements. Du moins dans les premiers temps, car ses proches ne le laisseront pas tomber. Elmer et le reste de la famille lui fileront bien vite un précieux coup de main. Le but des extraterrestres est de collecter tous les objets violets de Springfield. Une fois tous les objets accumulés, les aliens pourront alors créer une arme terrible qui leur permettra de prendre le contrôle de la Terre ! Vous accompagnerez donc Bart dans les rues et dans les environs de Springfield. Il faudra neutraliser les objets violets, soit en les recouvrant, soit en les repeignant à coups de bombes de peinture rouge ! Mais attention, les extraterrestres seront là, aux aguets, et nombreuses seront les embûches sur la voie de la liberté terrienne ! Extraterrestres à faire exploser à coups de pétards ou de fusées, rien ne sera trop beau, ni trop drôle, pour que Bart mène à bien sa lourde tâche. En cours de jeu, il faudra que Bart utilise ses lunettes spéciales afin de repérer, parmi les citoyens de Springfield, lesquels sont humains, et lesquels ne le sont pas ! Bart devra alors s'interrompre subitement dans son bombage actif des objets violets de Springfield, pour sauter sur l'extraterrestre avant que celui-ci ne se sauve ! Cependant, il ne faudra en aucun cas jouer à l'irréfléchi. Pour résoudre certaines situations, il vous faudra mettre en marche tous vos neurones, car les situations ne seront pas aussi simples que cela. Qui aurait pu penser qu'un jour Bart sauverait Springfield, et même la terre toute entière ?! Vous pourrez découvrir les aventures de Bart sur votre Megadrive aussi bien que sur votre Master System ! C'est une entrée en force pour la star des dessins animés US ! Un jeu dans la lignée du dessin animé qui mêle plates-formes et action.



MASTER SYSTEM

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

IZAPPING

MASTER SYSTEM

BACK TO THE FUTURE PART III

Après son arrivée sur la Megadrive, on aurait pu penser que Marty Mac Fly pouvait enfin se reposer après tant d'aventures trépidantes... eh bien, ce n'est pas le cas puisque le revoilà dans Retour vers le Futur III! Vous devrez donc une fois encore accompagner Marty en 1885 où, Doc, savant et amateur de phrases comme "nom de Zeus!", a de très sérieux problèmes. Mais avant de vous retrouver dans la peau du jeune et impétueux Mac Fly, c'est Doc Brown que vous devrez incarner dans une chevauchée fantastique. Les chevaux tirant la carriole de la jeune Clara se sont emballés et l'emmènent tout droit vers le ravin. A cheval, Doc devra la secourir en évitant au passage les nombreux incidents de parcours. Cavalier vous tirant dans le dos, oiseaux agressifs, trous dans le sol... aucun danger ne vous sera épargné ! Une fois le sauvetage effectué, vous deviendrez enfin Marty Mac Fly. Mais attention, cette fois, non pas à la foire pour le tir sur cibles (scène existant sur la Megadrive), mais directement au niveau du lancé de moule à tartes ! La bande de Tannen devra être tenue en respect à coups de frisbees pour que Doc ne se fasse pas abattre ! Ensuite, le grand départ vers 1985 pourra avoir lieu. Dans cette partie du jeu, vous guiderez Marty sur le toit d'un train lancé à pleine vitesse et pousserez la fameuse De Lorean jusqu'aux fatidiques 88mph ! Sur le train, c'est une bataille en bonne et due forme qui aura lieu entre Marty et la bande de Tannen. Trois niveaux à ce jeu, pour les trois scènes clés de Back to the Future III.

EDITEUR
IMAGE WORKS

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

ZAPPING

GAME GEAR

CHUCK ROCK

Il y a fort longtemps, au temps où les volcans d'Auvergne riaient encore, où les mammouths et les ptérodactyles régnaient en maîtres sur la faune et la flore de notre planète, vous incarnez Chuck, post-homme de Cro-Magnon bedonnant. Tout au long de la jungle, il vous faudra éviter les pièges naturels, les ennemis tribaux et autres animaux à poils ou à plumes...A vous, malgré un ventre imposant qui laisserait supposer un grand manque d'agilité, de poursuivre votre aventure dans ces paysages ô combien dangereux. Bien sûr, Chuck Rock est plus agile et débrouillard que sa morphologie peut le laisser supposer et, malgré la masse déplacée, il parvient à sauter relativement haut, tout en transformant son bide de buveur de bibine invétéré en une arme redoutable.

Chuck Rock est donc un jeu de plates-formes, un vrai. Hyper maniables, les commandes sont souples et facilement accessibles, ce qui ajoute au crédit de ce jeu fort agréable. Point de combinaisons de boutons possibles, l'un servant à frapper, l'autre à sauter. Bien sûr vous pouvez frapper en sautant, avec le pied et non plus avec les abdos. Le scrolling est horizontal et ponctué de décors riches et variés.

La bonne résolution de l'écran de la Game Gear est encore bien gérée : les couleurs claquent et les graphismes de Chuck Rock, même s'ils peuvent vous sembler peu importants par la taille, se révèlent être d'excellente facture et d'une grande netteté. Point besoin donc de plisser les paupières en grimaçant à 0,5 mm de l'écran : c'est clean. Quant à la jouabilité, le soft met un point d'honneur, d'une part par sa difficulté croissante et progressive, d'autre part grâce à sa maniabilité, à être accessible à tous les types de joueurs, débutants ou confirmés. Certes, l'acharné chevronné de plates-formes pourra trouver les premiers niveaux par trop faciles, mais Chuck Rock s'adaptera rapidement à ses desiderata dans les niveaux supérieurs. Un jeu très amusant, qui devrait faire un malheur sur votre portable préférée.

EDITEUR
SEGA

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

ZAPPING

MEGA DRIVE

EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL" BOXING

Evander Holyfield, même s'il ne s'appelle pas Mike Tyson, est super champion de boxe puisqu'il a réussi une carrière sans aucun match perdu, soit 27 victoires en 27 matchs : du calme !

Alors, quand Sega choisit ce grand champion comme parrain d'une simulation de boxe, on peut s'attendre à du musclé, et c'est le cas ! Les concepteurs semblent avoir choisi comme dicton : "Pas de concessions" ! Ce sont en effet les aspects simulation et réalisme qui ont été choisis chez Sega lors du développement de ce jeu. Les boxeurs sont représentés au-dessus de la ceinture en vue de profil avec des effets de relief lorsqu'ils donnent des coups du droit ou du gauche. Les sprites sont énormes et digitalisés, ce qui donne un effet de réalisme saisissant, on s'y croirait ! La violence d'un vrai match est constamment présente avec les bruits des coups, et la sueur, la salive - et même du sang - qui giclent lors des punchs réussis. Une barre d'énergie vous montre à tout moment s'il faut vous défendre en retrait ou attaquer ; lorsque celle-ci tombe à zéro, vous êtes par terre et l'arbitre commence à compter. Il faut alors taper sur le bouton A du paddle comme un malade et vous verrez votre barre grandir. Deux autres indicateurs de votre état de santé sont aussi présents en bas de l'écran : il s'agit d'une visualisation de votre thorax et de votre tête qui changent de couleurs selon les coups.

Une vue de dessus du ring est aussi proposée en encarts en haut de l'écran et vous permet de vous replacer convenablement si besoin est. Au début du jeu, vous pouvez accéder aux options, commencer une nouvelle carrière, en reprendre une ancienne ou encore jouer dans un combat d'exhibition seul contre la machine ou contre un autre joueur. Reprendre une carrière vous permet de rejouer avec votre joueur (s'il n'a pas été mis KO) d'une partie antérieure. Commencer une carrière vous permet de créer un boxeur de toute pièce. L'écran de création te en fait en un choix de trois activités parmi huit qui vous rapporteront de la force pour les quatre caractéristiques précédentes. Choisissez entre le footing, le saut à la corde, les protéines, la gym, la musculation, le punching ball et autres joyeusetés sportives! Vous pourrez alors allez combattre dans une forme olympique. Let's go punch !

EDITEUR SEGA

SON

GRAPHISME

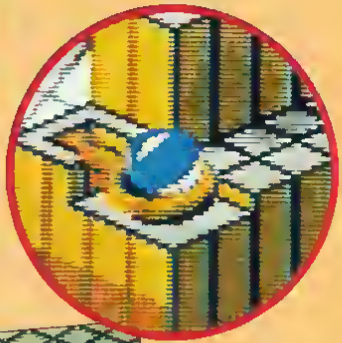
ANIMATION

MANIABILITE

IZAPPING

GAME GEAR

MARBLE MADNESS



EDITEUR
TENGEN

SON

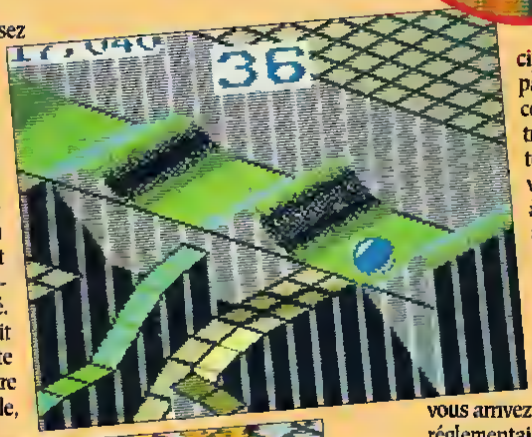
GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

Marble Madness, que vous connaissez tous pour y avoir longuement joué sur Master System et Megadrive, c'est un peu comme une partie de bilboquet : ça prend la tête à tous ceux qui s'y essayent ! Il s'agit d'un jeu d'adresse auquel il faut s'entraîner ahn d'en devenir le champion incontesté. Si je vous dis qu'il ne s'agit que de mener une petite bille d'un endroit à un autre le plus rapidement possible, vous allez rire doucement et vous aurez bien tort ! Car les programmeurs ont fait très fort sur ce coup là !

Le chemin que doit parcourir la sphère tient en effet plus des montagnes russes de la foire du Trône que d'une autoroute bien droite ! Vous devez faire passer la petite boule bondissante sur des passerelles qui vont dans tous les sens, le plus souvent vers le bas. Quand ça tourne, c'est du 90° sans filet ! Cela semblait évidemment logique aux concepteurs du jeu qui ont négligemment oublié de poser des barrières de sécurité aux endroits dangereux, qui sont si nombreux ! Votre job est donc d'empêcher la boule d'aller se jeter dans les précipices qui bordent les passages et les descentes. Il ne faudra pas trop traîner car le temps est limité. Si vous ne parvenez pas à mener la sphère à temps à la ligne d'arrivée, c'est le Game Over fatidique et vous devrez tout reprendre à zéro, y compris les parcours déjà terminés. Par contre, si vous arrivez avant la fin du temps réglementaire, les secondes gagnées seront ajoutées au nouveau capital temps du parcours suivant.



Les paysages 3D parcourus sont toujours du même genre : terriblement escarpés, géométriques et chaotiques. Ils sont constitués de descentes, de cols et de plates-formes pour vous reposer ! Grâce aux curseurs, vous pouvez freiner ou accélérer la sphère. Le principal problème rencontré est la terrible inertie que subit la sphère dans les tournants. Méfiez-vous aussi des nombreux pièges présents dans les sept niveaux : les trous, les aspirateurs, les boules ennemies, les catapultes, etc...

Prince of Persia

EDITEUR
DOMARK

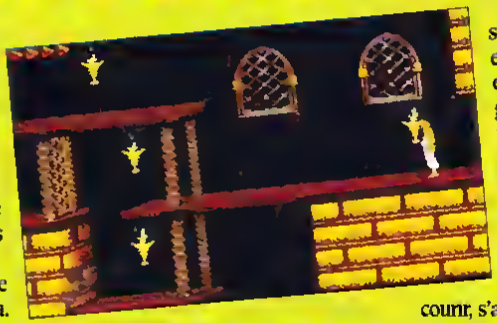
SON

GRAPHISME

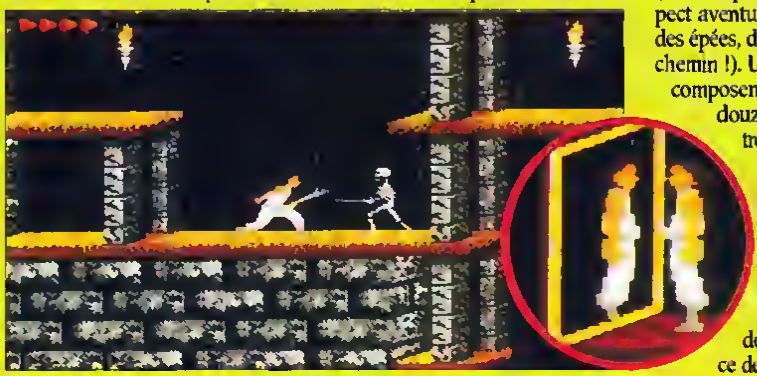
ANIMATION

MANIABILITE

La Perse avait beau être un royaume luxuriant et où il faisait bon vivre, ce dernier n'échappait aux magouilles diverses et vanées. Les prétendants au trône étaient légion et il n'était pas rare d'assister à des assassinats ou enlèvements



C'est dans ce climat que commence Prince Of Persia. Alors que le Roi du royaume est parti en campagne (pas à la campagne mais en campagne, c'est à dire à la guerre !), un grand vizir décide de s'emparer du trône. Il n'a pas trente-six solutions pour arriver à ses fins car, bien que solidement implanté dans l'équipe dirigeante, il ne possède pas d'armée digne de réussir un coup d'état. Il va devoir agir en douce et intelligemment. Le seul moyen pour notre vizir d'accéder au trône est d'épouser la princesse héritière, fille unique du Roi. La douce princesse ne l'entendant pas de cette oreille et flairant l'entourloupe, refuse catégoriquement les avances du vilain vizir ! Dans une colère noire, il fait enlever la jeune fille et la retient prisonnière au sommet de son donjon. Pas très fin psychologue le-vizir ! Car la princesse)- morte de peur - repousse d'autant plus ses avances. Mais c'est qu'il a plus d'un tour dans son sac et il propose à la prisonnière un ultimatum : soit elle dit oui au mariage soit il lui tranche la tête ! Elle a 60 minutes pour réfléchir, pas une de plus ! Et c'est là que vous intervenez sous les traits d'un jeune et fougueux guerrier perse de la troupe du Roi. Amoureux en cachette de la princesse, vous décidez de voler à son secours. C'est malheureusement peine perdue car le grand vizir apprend votre plan de sauvetage de la princesse, vous fait suivre et attraper par ses gardes. Vous êtes vous aussi jeté dans le donjon du vizir, pas au sommet comme la princesse mais plutôt au fin fond des oubliettes profondes de ce gigantesque donjon. Vous voilà désarmé et pressé par le temps. En effet, si vous ne parvenez pas à remonter les 12 niveaux du donjon avant 60 minutes, c'est un cadavre que vous y retrouverez. Encore faudra-t-il que vous ne soyez pas vous-même transformé en cadavre avant d'arriver en haut...



Le jeu se déroule en scrolling multi-directionnel et en vue de profil avec un effet de profondeur. Vous guidez votre personnage à travers des labyrinthes et des galeries en évitant de le faire tomber dans les nombreux pièges et de faire de mauvaises rencontres ! Votre personnage peut marcher, courir, s'accroupir, sauter et combiner toutes ces possibilités. Il devra accomplir toutes sortes d'actions comme franchir des passages munis de dalles qu'il faudra obligatoirement fouler pour enclencher un mécanisme d'ouvertures de portes. Ou encore, il devra sauter au-dessus de précipices, enjamber des trous munis de pics empoisonnés, etc.. Il y a deux aspects bien différents mais cependant profondément liés dans ce jeu : Prince Of Persia mélange en effet un aspect action (adresse, plates-formes) avec un aspect aventure (trouver des fioles, des épées, des items et surtout son chemin !). Une centaine de pièces composent le jeu, constitué par douze niveaux répartis en trois secteurs : le donjon, le palais et la tour. Si vous arrivez à temps en haut de la tour, vous pourrez délivrer la princesse après vous être débarrassé du grand vizir. Vous deviendrez alors le Prince de Perse !

IZAPPING

MEGA DRIVE

USA TEAM

Cette fois-ci, les amateurs de basket ball vont être gâtés. Avec USA Team, découvrez les plus grandes équipes et les plus grands noms du sport numéro un de l'autre côté de l'Atlantique. Grâce à la variété des pays, Lituanie, Italie, USA, Chine, Espagne, Pays Bas..., découvrez les plus grandes stars du monde du basket ball. Bien sûr, vous retrouverez les Barckley, Jordan, Johnson et Bird, mais aussi un Divac ou, plus modestement, un Dacouri. D'entrée, deux modes de jeu vous seront proposés, à savoir, le tournoi, ou le All Stars Game. Le All Stars Game, c'est en fait un match entre les meilleurs joueurs du monde. Mais ce match prendra cette fois des allures particulières. La première équipe sera celle des USA, et la seconde, le reste du monde ! La Dream Team aura fort à faire pour vaincre! Le tournoi se présente, quant à lui, d'une toute autre façon. Choisissez votre équipe, et avant que la compétition, sur fond de Jeux Olympiques à Barcelone, ne commence, écoutez l'hymne de votre pays et lisez les quelques pages de texte qui lui sont consacrées. Vous apprendrez ainsi, par la même occasion, quelques bases sommaires de géographie. Une fois le texte passé, il ne vous reste plus qu'à entrer dans le match proprement dit. La durée de chaque période dépendra de votre seul choix, cinq, dix, quinze ou vingt minutes ! Le reste est affaire d'adresse et de stratégie. Smash, bras roulé, saut prodigieux, panier à trois points, interception... rien n'est oublié. Toutes les fautes sont elles aussi sifflées. Le passage en force, la faute défensive, le marcher, les dix secondes de possession du ballon... l'arbitre n'oubliera rien. Vos joueurs se mettront automatiquement en position défensive, et cela avec intelligence. Mais c'est à vous que reviendra la plus grosse part du travail. Profitez des temps morts pour remplacer les joueurs fatigués et tirez le meilleur de votre équipe. En fin de partie, ou entre deux périodes, une liste de statistiques sera à votre disposition. Analysez-la, et tirez-en les conséquences... Les sons, eux non plus, ne sont pas en reste, présence du pubhc, bruit du rebond de la balle ou des baskets sur le parquet, tout est là pour accentuer le réalisme du jeu. Refaire Barcelone chez vous, ça ne vous dit pas ?

EDITEUR
ELECTRONIC ARTS

SON

GRAPHISME

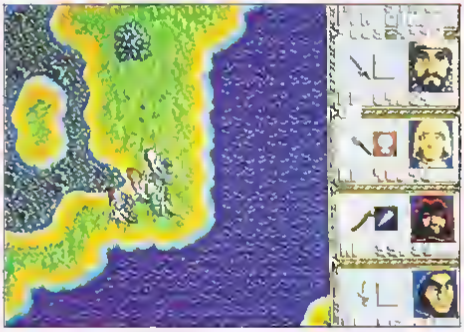
ANIMATION

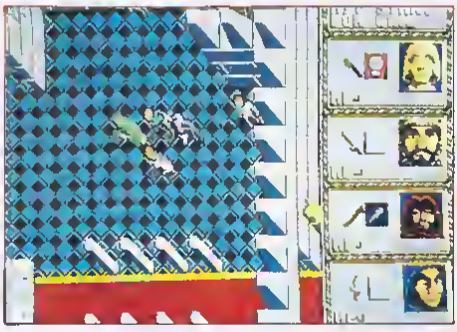
MANIABILITE

ZAPPING

MEGA DRIVE

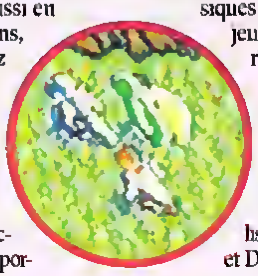
WARRIORS of the ETERNAL SUN





La bataille contre l'armée des gobelins faisait rage. Les troupes humaines, menées par le Duc Hector Barrick, combattaient avec hargne. Pourtant, grâce à leur nombre écrasant, les gobelins dominaient. Les troupes du duc furent donc obligées de se replier dans le château fort des Barrick, ultime retraite contre la barbarie gobeline. Le siège allait commencer. Pour le duc et ses hommes, les chances de victoire étaient bien maigres. C'est alors que le miracle arriva. Le ciel s'obscurcit, les nuages se rassemblèrent, et soudain, toute l'armée des gobelins qui campait sous les remparts fut engloutie par un énorme trou noir qui s'était ouvert dans la voûte céleste ! Mais le Duc, son armée et son château, furent eux aussi engloutis par le gouffre magique. Après un voyage dans les ténèbres qui parut durer une éternité, le château réapparut au beau milieu d'un cirque de falaises. Au dessus, dans le ciel, brillait un soleil rougeâtre. Le duc et tous ses hommes venaient d'arriver en un monde hostile et inconnu. Il fut décidé que l'on enverrait des éclaireurs. Ce fut fait, aucun ne revint.

C'est maintenant votre tour. Accompagné de trois compagnons que vous aurez choisis parmi la foule des soldats du duc, vous partirez à l'aventure découvrir le fin mot de toute cette affaire. Nain ou elfe, magicien ou guerrier, les races et les classes sont multiples, c'est tout l'univers de Donjons et Dragons qui vous est ici proposé. Les déplacements s'effectuent en vue "de-dessus", comme pour Phantasy Star III, mais aussi en trois dimensions, lorsque vous serez en intérieur, comme dans Might and Magic ou Shining in the Darkness ! Lors des combats, positionnez vos combattants, sélectionnez les attaques portées et choisissez précisément vos victimes ! Une foule incroyable d'options variées vous permettront d'optimiser au maximum votre équipe. Vous pourrez même jouer la carte de l'invincibilité si seule la découverte d'un univers extrêmement vaste vous tente.



Les options vous permettront entre autres choses de décider si, oui ou non, vous garderez les musiques d'ambiance durant le jeu. Un jeu d'aventure riche, aussi bien au niveau du jeu en lui même que de ses possibilités qui saura vous initier à un monde fabuleux bien connu des "jeu de rôlistes", celui de Donjons et Dragons.

EDITEUR
SEGA

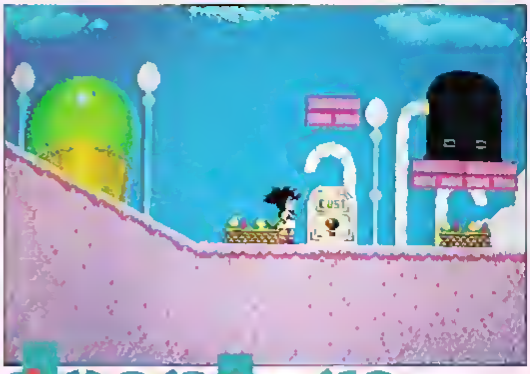
SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

ZAPPING MEGA DRIVE



TALMIT'S Adventure

EDITEUR
NAMCOT

SON

GRAPHISME

ANIMATION

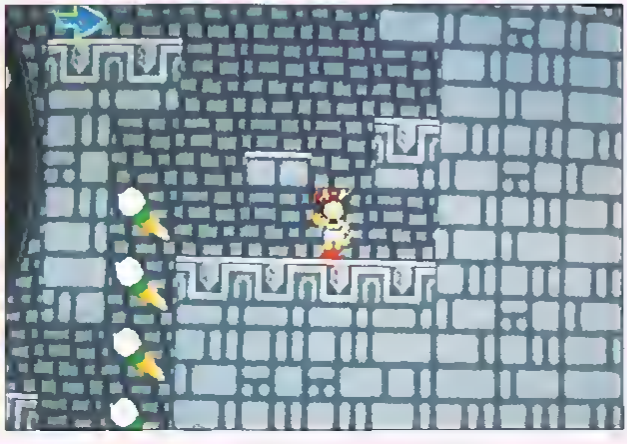
MANIABILITE

Ça vous dit de pénétrer dans un monde merveilleux et coloré dont le cadre est une fête foraine géante ? Rien de plus simple ! Il vous suffit de jouer à ce jeu de plates-formes gigantesque qui va vous faire découvrir des espaces fous fous fous !

L'histoire commence mal, comme c'est souvent le cas malheureusement ! Les trois fées qui gardaient la princesse Peppermutt se sont faites enlever par l'ignoble Mowle the mole, un sorcier mi-rat mi-loup. Alors que vous étiez tranquillement en train de vous reposer sur une branche d'un arbre géant, votre petite amie Bunny vous a prévenu de ce fait malheureux. Vous ne pouvez qu'intervenir car vous avez l'âme d'un grand chevalier malgré votre jeune âge.

Mais qui êtes-vous au fait ? Vous êtes Paco, l'enfant-dragon : un jeune homme mum de petites ailes vertes, d'une queue de dragonnet, de petites cornes et de petites cannes pointues. Petit être bondissant, fougueux et plein de malice, vous allez parcourir le royaume de la fête foraine composé de quatre niveaux : dans les trois premiers, vous devrez trouver les tridents qui libéreront les trois fées puis aura lieu la confrontation finale avec le sorcier maléfique dans le quatrième niveau.

Ne vous inquiétez pas, s'il n'y a que quatre niveaux, c'est qu'ils sont à chaque fois composés de sept sous-niveaux ! Le jeu se déroule en scrolling multidirectionnel et en vue de profil. Votre arme est au départ le saut puisque vous pouvez écraser tous vos ennemis comme des crêpes si vous arrivez à leur sauter dessus au bon moment (je vous rappelle qu'eux aussi bougent dans tous les sens !). Une autre arme bien pratique est le serpent de clones. Lorsque vous possédez cette arme, vous pouvez vous transformer en un serpent d'une dizaine de clones collés les uns aux autres et qui virevoltent en cercle autour de vous en tuant tout sur leur passage. C'est une arme qui se révèle très pratique pour avoir un ennemi à distance. Le monde visité pullule de "warp-zones" et de bonus cachés dans des coffres qu'il faut pousser pour les obtenir. Votre nourriture préférée est le cornet de glace ou le paquet de frites qui vous rapportent des points. Parviendrez vous à vaincre les nombreux pièges de la fête foraine, les manèges casse-gueule, les passerelles mobiles et autres créatures folles ?



MASTER SYSTEM MEGA DRIVE

THE TERMINATOR

dra ensuite détruire les Terminator et retourner à votre tour dans le passé pour tenter d'empêcher le T-800 de tuer Sarah Connor. Saurez-vous lutter contre une machine aussi féroce et tellement puissante ?

Toujours est-il qu'au début du jeu, vous vous retrouvez sur la Terre dévastée par une guerre hommes-machines. Vous faites progresser Kyle sur un terrain en feu alors que des machines volantes tentent de stopper votre course. Leur moyen est simple puisqu'ils leur suffit de vous bom-

LES PHOTOS ENTOUREES DE ROUGE ONT ÉTÉ PRISES SUR MASTER SYSTEM, LES AUTRES SUR MEGADRIVE

MEGADRIVE

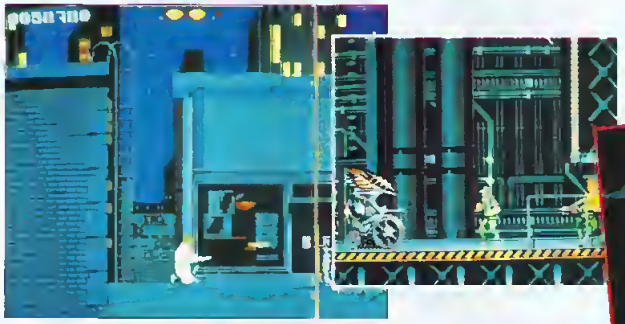
SON

GRAPHISME

ANIMATION

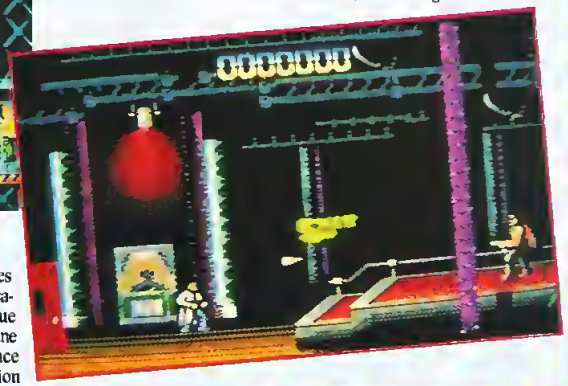
MANIABILITE

Ceux qui adorent la série des Terminator vont être comblés ce mois-ci car la famille Sega va s'étoffer de titres mettant en scène le héros qui ne sourit jamais ! Alors que les jeux Terminator 2, Judgement Day, et Terminator 2, The Arcade Game, sont annoncés aux Etats-Unis sous peu, nous voilà coup sur coup avec les versions Megadrive et Master System de Terminator, pour le plaisir des fans de violence apocalyptique ! La version Master System tient ses promesses car on retrouve les héros du film, ses principales actions (bien qu'adaptées dans le style d'un jeu vidéo) et surtout cette ambiance terriblement oppressante que l'on avait ressentie durant le film. Vous contrôlez Kyle Reese, un mercenaire bondissant et spécialiste de la lutte anti-robots. Nous sommes en 2029 au beau milieu d'une lutte farouche entre les humains, résistant au pouvoir pris par les machines depuis le grand cataclysme de 1997, et les robots tueurs du système Skynet. Skynet est un ordinateur géant créé à l'époque par les humains mais qui a vite dépassé ceux-ci jusqu'à enclencher une guerre nucléaire globale lui ayant permis de prendre le contrôle de la planète dévastée.



Le jeu se déroule en 2029, date à laquelle la résistance humaine se fait de plus en plus âpre à l'encontre de Skynet. Celui-ci décide de contrer le mouvement mené par John Connor en envoyant un de ses meilleurs robots tueurs dans le passé. Il s'agit du T-800 (le Terminator !) qui va pourchasser Sarah Connor, la mère de John afin de la tuer et d'éviter ainsi la naissance future du héros de la résistance anti-Skynet. Un bon plan qui ne compte malheureusement pas sur vous, Kyle Reese, le meilleur ami de John. Vous allez tenter de pénétrer dans le réseau Skynet et lutter contre les machines tueuses qui défendent l'ordinateur géant. Il faudra se barder de quelques bombes avec parachutes pour vous ralentir sûreusement. Alors que dans la version Megadrive, une machine géante vous fait face dès le départ, dans la version Master System, les bombes se font plus nombreuses ; il y en a pour tout le monde. Ensuite, il s'agit de se frayer un chemin dans les couloirs du complexe Skynet qui grouillent de soldats. Attention à ne pas vous perdre dans ces labyrinthes de couloirs métalliques. Trouvez la mitrailleuse, ainsi que la bombe qu'il faudra activer dans le labo de recherche. Grâce à ce dernier, vous pourrez retourner dans le temps pour un nouveau niveau en scrolling horizontal et en vue de profil dans les rues américaines des années 1990. Tirez des grenades ou utilisez votre fusil mitrailleur pour vous défaire des punks qui traînent et sauvez Sarah des griffes du Terminator.

Vous ne pouvez cependant pas espérer éviter cet androïde tueur, car le dernier niveau vous fera lutter de la même manière que dans les niveaux précédents, mais cette fois-ci contre LE boss des boss : le T-800, bon courage les mecs !



EDITEUR VIRGIN MASTER SYSTEM

SON

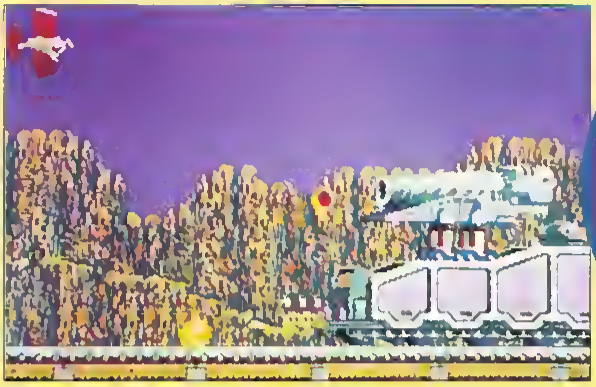
GRAPHISME

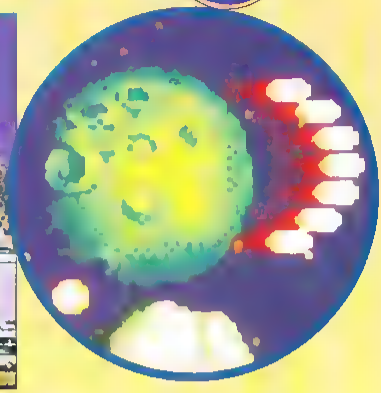
ANIMATION

MANIABILITE

ZAPPING

MEGA DRIVE

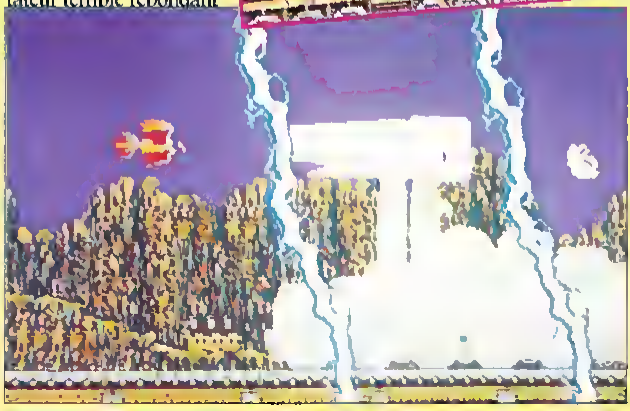




STEEL EMPIRE

Un nouveau genre de shoot-them-up vous est proposé sur Megadrive. C'est l'univers dans lequel se passe le jeu qui va vous dépayser. Pas de vaisseaux futuristes et de décors à la Guerre des étoiles, mais des lieux très rétro tout droit sortis des univers de Space-Opéra. Si vous ne connaissez pas ce genre, sachez qu'il suffit de transposer tous les éléments techniques du 19e siècle, les machines volantes à hélices de Jules Verne, les canons, obus géants et autres montgolfières, dans l'espace de notre science-fiction d'aujourd'hui.

Cela donne un shoot-them-up très spécial et coloré. Vous faites partie de la flotte d'interception de Silverhead, une planète calme et paisible : la vôtre. Le problème est qu'une planète voisine, Motorhead, se trouve sous l'emprise d'un dictateur terrible répondant au doux nom de Sauron. D'un appétit vorace en matière de conquête de planètes, ce dernier décide d'envahir votre planète, entre autres puisqu'il enattaque plusieurs autres en même temps. Seule votre planète peut résister et défendre les autres, car les scientifiques de Silverhead ont réussi à fabriquer un nouveau type d'engin spatial ultra- perfectionné, le Imamio Thunder. Vous êtes aux commandes de cet engin et devez aller combattre les forces de Sauron. Les options vous permettent de faire varier les niveaux de difficulté de "easy" (facile avec 2 crédits et 5 vaisseaux) à "hard " (difficile avec 4 crédits et 3 vaisseaux), en passant par normal (3 crédits et 4 vaisseaux). Deux types de vaisseaux sont possibles : l'avion rapide ou le ballon dirigeable, plus lent. Dans les deux cas, on peut tirer derrière (bouton B), devant (bouton C) ou lancer une super bombe en quantité limitée (bouton A). Les tirs, au début, sont constitués de trois roquettes qui vont tout droit et d'une bombe qui tombe vers le sol. L'armement étant évolutif, vous pourrez bénéficier d'une puissance de feu toujours plus impottante en récupérant des bonus. Les bonus apparaissent en cercles et vous donnent des points, des points de vie et des armes. Sept niveaux déments vous attendent, comme ce passage de galeries étroites à vitesse grand V dans lequel il faut à tout prix éviter la collision avec les parois et tirer sur les ennemis en même temps.



EDITEUR
FLYING EDGE

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

ZAPPING

MEGA DRIVE

SPLATTERHOUSE II

Splatterhouse 2 fait partie d'une nouvelle génération de jeux sur Megadrive. les jeux gore ! Des jeux destinés aux adeptes de films d'horreur à base de tueurs fous, de massacres à l'arme blanche (genre couteaux de cuisine énormes !) et de tripes qui dégoulinent . Si vous êtes sceptiques, jetez donc un coup d'oeil sur les clichés et vous ne serez pas déçus !

Lorsque le jeu commence, vous êtes Rick et partez à la recherche de Jennifer, votre copine. Cette dernière ayant été sauvagement enlevée par des monstres mutants et jetée dans la tanière du maître

des monstres (la Splatterhouse), vous devez parcourir plusieurs régions d'un monde horrible pour parvenir jusqu'à la Splatterhouse. Le but est de délivrer Jennifer, de tuer le gardien final et de vous échapper avant que la Splatterhouse ne s'écroule , mais le plus important peut-être est que vous devez arriver vivant jusqu'à Jennifer, ce qui ne sera pas une mince affaire ! Le jeu se déroule en vue de profil et en scrolling soit horizontal, soit vertical. Vous faites progresser Rick qui trouvera toutes sortes d'armes sympathoches comme une barre à mine pour exploser les ghouls, un fusil à pompe, ou encore une tronçonneuse en parfait état de marche ! Il faut vous prévenir tout de suite que Rick est mumi d'un masque en os très semblable au masque de hockey sur glace que possède Jason le mort vivant dans la séne des Vendredi 13. Ce n'est pas pour cacher un visage défiguré mais pour avoir des propriétés magiques lui permettant de lutter à armes égales avec les terribles monstres de la Splatterhouse. Le premier niveau est une forêt hantée qui vous verra lutter contre des monstres écorchés vifs (rouge sang !) et dont le corps explose dans une gerbe de sang vert lorsque vous les frappez du poing, du pied ou à coup de barre à mine, charmant ! Le deuxième niveau vous fera traverser un passage souterrain terminé par un boss de fin de niveau dont il faudra crever l'oeil ! Après un troisième niveau appelé la rivière maudite (ça calme!) vous arrivez au quatnème qui est le passage vers la Splatterhouse, la maison des monstres. Il faut au début foncer droit devant dans un marécage en évitant de se faire happer par une pieuvre géante qui vous poursuit sans cesse. Dans le niveau cinq, vous traversez la Splatterhouse proprement dite, si je puis dire !, et rencontrez un savant fou de fin de niveau qui tentera de vous faire un shampooing à l'acide ! Le sixième niveau, le portail de Doom, est un petit niveau vous permettant de rejoindre l'au-delà, le passage vers les abysses qui est le septième niveau. Vous tombez alors dans un scrolling vertical de flammes violettes en vous faisant assaillir de toutes parts. Le niveau huit (le dernier) vous fera retrouver Jennifer, descendre en ascenseur bourré de monstres, fuir en bateau et rencontrer le boss final. Eh les mecs, bon courage!

EDITEUR
NAMCO

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

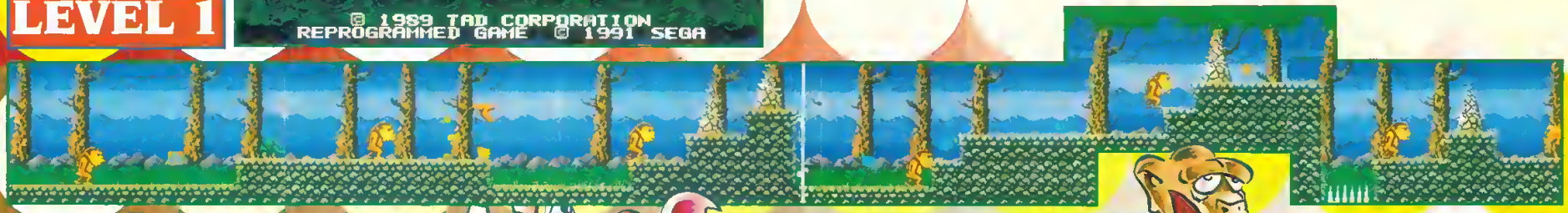
MEGADRIVE

TOKI

INTRODUCTION

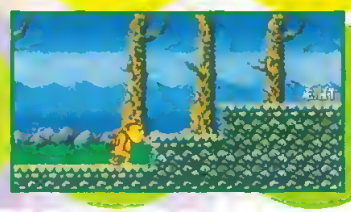
Le mouvement pacifiste, qui connut son ère de gloire avec les hipplies des années 70, n'est pas mort ! Tout au long de l'évolution humaine, mais plus particulièrement au cours de ce dernier siècle, on a pu constater la naissance de nombreux mouvements pacifiques, obligeant quelquefois les différentes nations de la terre à remettre en cause d'abord leurs essais nucléaires, puis plus généralement, d'autres expérimentations militaires pouvant causer de graves préjudices à la faune environnante. Ces pacifistes clamaient, à qui voulait bien l'entendre, qu'il ne devrait pas y avoir d'armes et encore moins d'armées, et que tous les peuples devraient vivre dans une parfaite harmonie. C'était là une idée bien utopique qui, pourtant, allait finir par faire son chemin dans les esprits, puis un jour, elle s'imposa dans le monde de manière à ce que tous les humains abandonnent la technologie et retournent pour la plupart à l'état de primates évolués.
Entre-temps, un certain Dr. Stark, voyant tout le bagage scientifique, accumulé au cours des siècles, être réduit en poussière, voulut s'interposer entre les pacifistes et leur soif de démolir tous les ordinateurs et les structures de la planète. La branche armée des pacifistes, voyant certaines personnes prêter l'oreille au Dr. Stark, qui commençait ainsi à réunir beaucoup de partisans, l'enleva et l'enferma au fin fond d'une grotte perdue au milieu d'une terrifiante montagne. Plusieurs années s'étaient écoulées depuis son incarcération, sans que personne ne se souvienne de lui. Un jour de grand soleil, Toki, jeune homme robuste épris de Wanda, jeune femme dont la beauté n'égalait que son intelligence (ou l'inverse, c'est comme vous voulez !), se promenait dans les bois, aux abords de la terrible montagne ! Avec un grondement venu des entrailles de la terre, la montagne s'affaissa et laissa découvrir une forteresse inconnue jusque-là. De celle-ci, un étrange murmure naquit et se transforma en un rire effroyablement satanique : c'était le Dr. Stark qui, l'esprit rempli de haine envers ses geôliers, revenait pour punir l'humanité toute entière. Manque de chance pour Toki et Wanda, ceux-ci se trouvaient sur son passage ! Le savant, pris de folie, enleva la belle Wanda et transforma le pauvre Toki en un gorille hideux ! Mais comme le clame si bien la chanson, gare au gorille...
Vous devrez diriger notre pauvre primate le long d'un périlleux chemin, au cours duquel il devra affronter d'étranges créatures, sorties tout droit du cerveau enfiévré du savant fou ; un périple qui le mènera jusqu'à la grande Cité Noire, où il devra détruire Stark dans un terrible affrontement, et récupérer ainsi sa forme première puis délivrer sa douce Wanda. Deux personnes s'aimant à ce point ne devraient pas vous laisser sans réaction, n'est-ce pas les MégaForceurs ?!

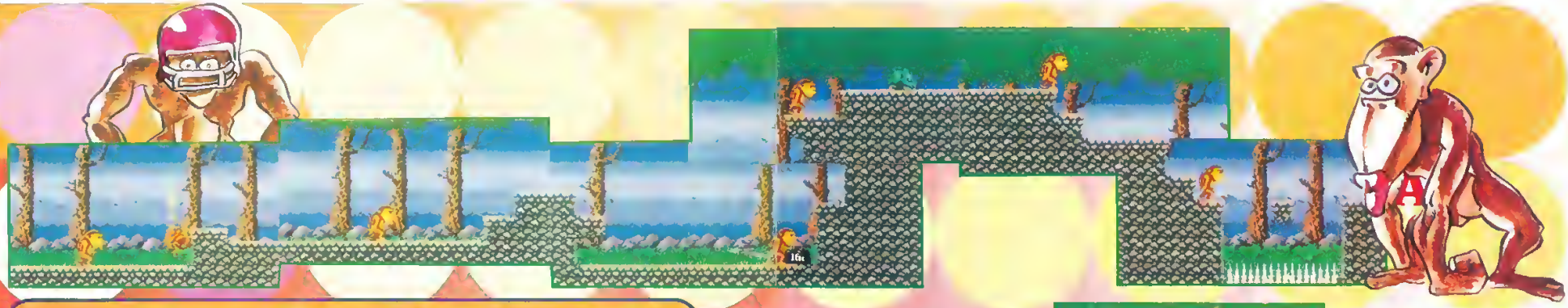
LEVEL 1



PART 1

C'est le début du jeu, alors ne vous attendez pas à découvrir des pièges extravagants, disons que c'est plutôt une mise en jambes !





PART 2

Pareil pour cette deuxième portion, propulsez-vous à l'aide du poids de seize tonnes sur la colline, traversez le trou parsemé de pics et récupérez la vie qui se trouve dans le renfoncement de la pente où vous vous laisserez tomber.

PART 3

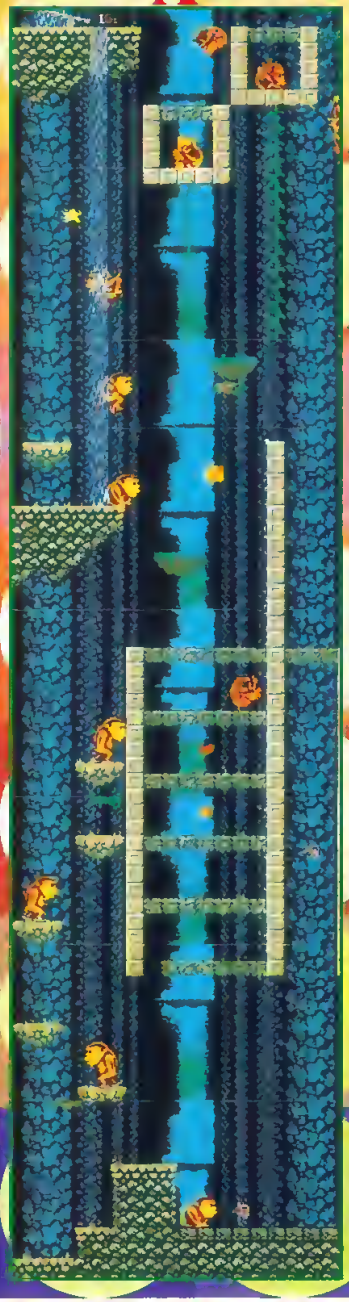
Commencez par sauter au-dessus des trous remplis de roues constellées de pics, puis détruisez les pics géants débouchant du sol, qui exploseront quand vous leur tirerez dedans, en libérant des boules de feu. Accroupissez-vous lors de leurs explosions, de manière à ne pas vous faire toucher. Grimpez à gauche puis dirigez-vous vers la droite, juste avant le panneau Exit, vous trouverez une plate-forme remplie de pièces et de bonus.

BOSS 1

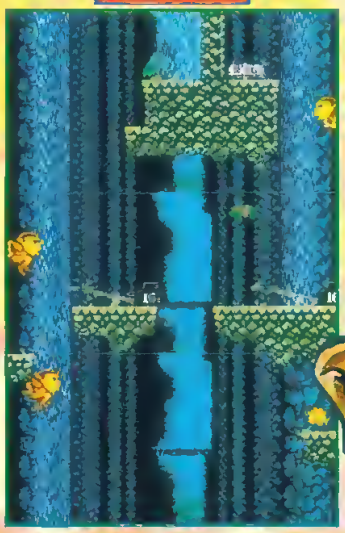
Ce boss est très facile à pourfendre quand on connaît la technique. Dès qu'il apparaît, détruisez les quatre têtes de gauche, puis passez en dessous de la bête en vous baissant et tirez maintenant dans celle de droite, il ne tiendra pas deux secondes devant vos tirs répétés !

LEVEL 2

DÉPART



FIN

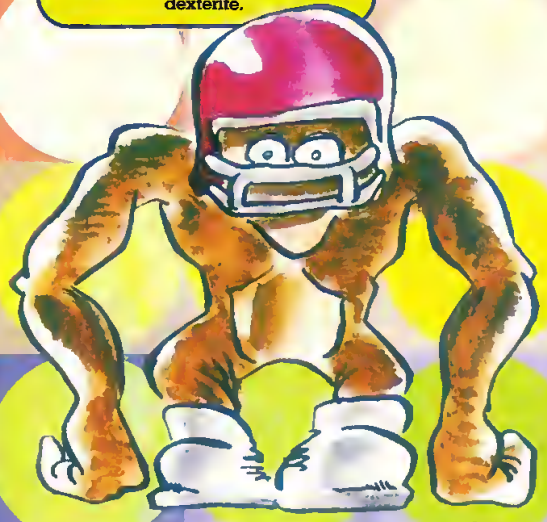


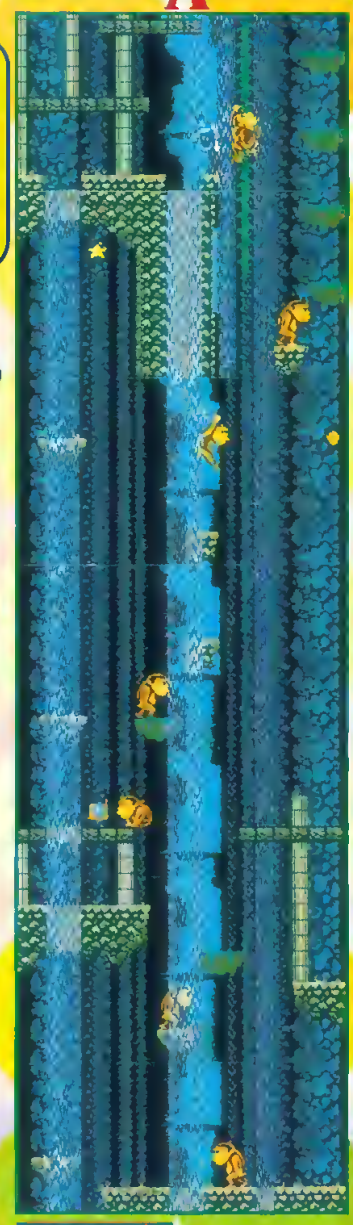
PART 2

Pareil que pour la partie précédente mais là, vous devrez, en plus de jouer l'homme-araignée, vous méfier des différentes bestioles qui rôdent sur les pentes abruptes.

PART 1

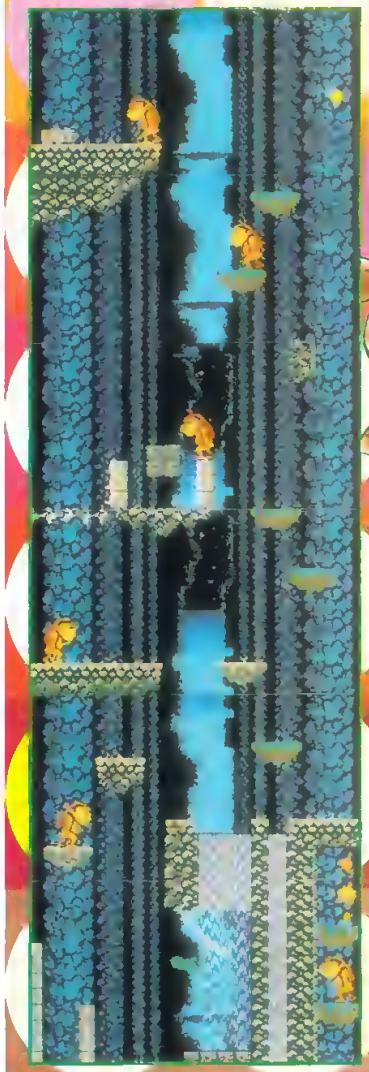
Edlinger va être jaloux ! Vous devrez vous hisser le long de ce ravin, pour pouvoir accéder à la deuxième partie. Vous ne rencontrerez pas de grosses difficultés, on fera surtout appel, dans cette partie, à votre dextérité.





DÉPART

FIN



PART 3

Dernière ascension ! Vous devrez réunir vos talents de grimpeur et de guerrier pour terminer cette montée impossible. Beaucoup d'obstacles viendront gêner votre progression, alors soyez vigilant !

A

DÉPART

FIN

A

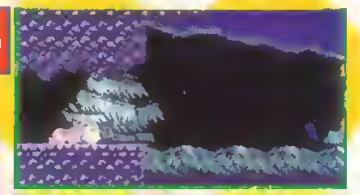
BOSS 2

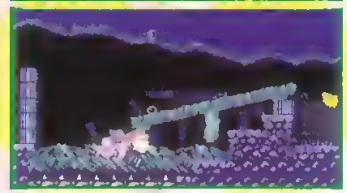
Un adepte de Yul Brunner vous mènera la vie dure dans cette fin de niveau ! Armé de ses cohortes de singes, il déchaînera contre vous sa colère simiesque en lâchant ses guenons affolées au poil hirsute, sur vos jolies mains velues. Pas de gros problèmes non plus pour le vaincre : quelques coups de votre puissant tir suffiront à le renvoyer, lui et son harem, dans les limbes de l'oubli !

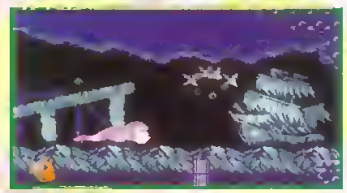
LEVEL 3

PART 1

Ah, encore un adepte du grand bleu sur ce coup-là... Nagez dans cette immensité océanienne où des galions fantômes reposent sur leurs étraves pour la nuit des temps ! Evitez sans grand problème les divers poissons et autres submersibles, pour prendre sans encombre la sortie !

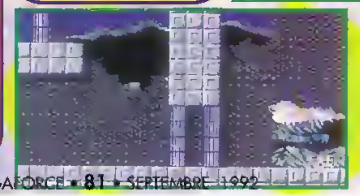


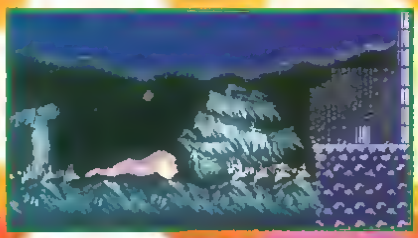


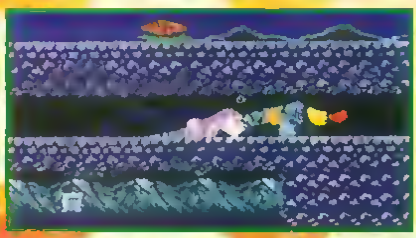


PART 2

Dans cette deuxième partie, vous allez évoluer dans un labyrinthe aqueux où vous devrez aller tout à fait en bas à gauche, puis repartir vers la droite pour trouver le panneau Exit tant convoité !

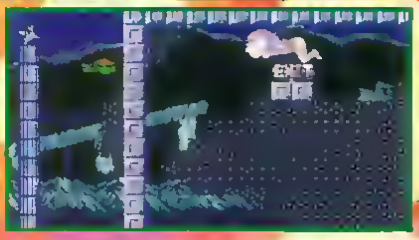






PART 3

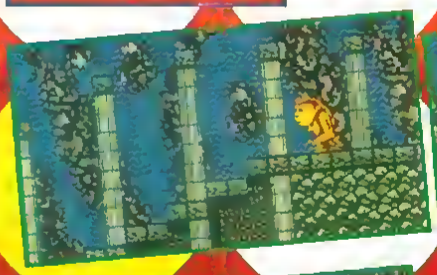
Toujours sous l'eau, vous trouverez la sortie tout à fait à droite.

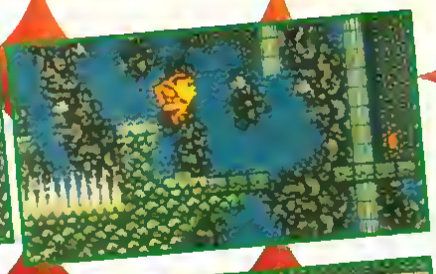


BOSS 3

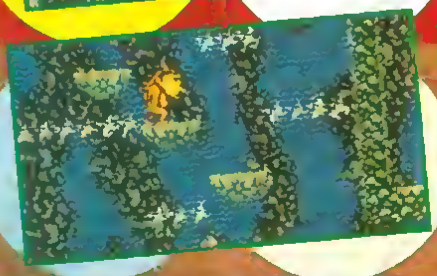
Le capitaine Némo, version plein de poils ! Mettez-vous en face du submersible et tirez-lui un maximum de coups dans la tête, tout en évitant ses singes torpilles. Le sous-marin se jettera aussi contre vous de temps à autre. Pour prévoir son attaque, il suffit de bien le regarder car, quand il vous fait un énorme sourire, c'est le moment précis où il va vous rentrer dedans ; avec ces indications, vous ne pouvez pas perdre !

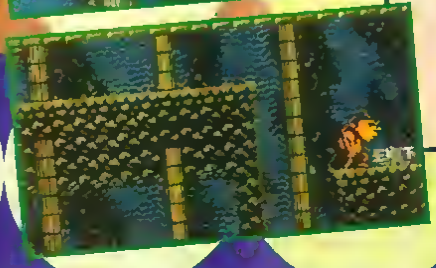
LEVEL 4





Vous évoluerez dans une cité perdue où vous pourrez trouver la sortie tout en bas à gauche.





Pareil que pour la première mais là, une multitude de pics vous barreront le passage. Pour la sortie, c'est tout à droite, au fait n'oubliez pas le guide !

A
Là, c'est direct en bas la sortie.
A

BOSS 4

Un œil volant entouré de multiples globes oculaires vous attendra. Tirez sur les yeux qui entourent le monstre et tirez ensuite sur la grosse bête, qui ne durera pas longtemps sous vos tirs répétés !

LEVEL 5

PART 1

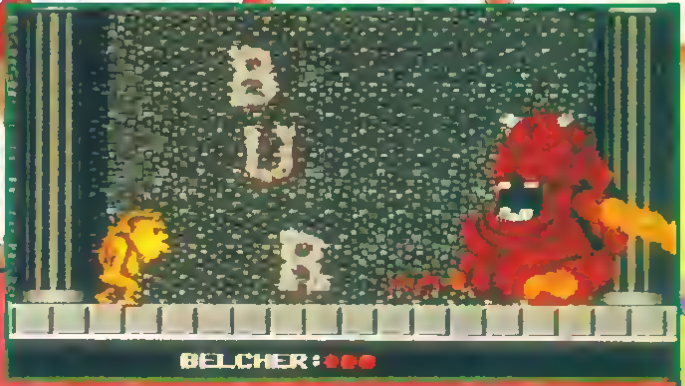
Pour ce passage, c'est tout cool, vous vous laissez tomber le plus bas possible et vous prenez la sortie. Sympa, non ?

PART 2

Traversez le lit de lave en vous aidant de mault plates-formes, puis descendez traverser l'autre petite mer de lave, cette fois-ci vers la gauche pour trouver la sortie.

PART 3

Pour arriver à l'antre du monstre, prenez le chemin du haut, et à vous la baston !



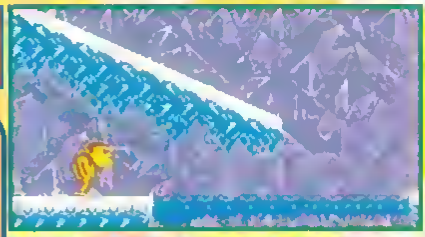
BOSS 5

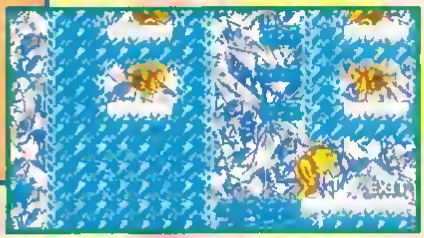
La chose de ce niveau est vraiment horrible ! Elle fait des moulinets avec son bras, mais là encore, ce n'est pas le plus dur à éviter, ce qui est dangereux, c'est que pour vous occire, elle n'hésitera pas à vous cracher au visage, l'immonde ! Mais vous n'allez pas l'entendre de cette oreille (c'est le cas de le dire !), tirez-lui dedans sans discontinuer car n'étant pas des plus mobiles, elle sera vaincue en moins de temps qu'il ne faut pour le dire.

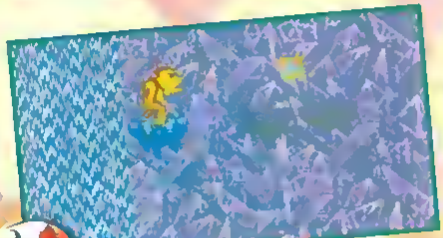
LEVEL 6

PART 1

Le niveau des glaces... Laissez-vous glisser le long des pentes enneigées pour trouver, en empruntant diverses plates-formes, la sortie en haut à droite.





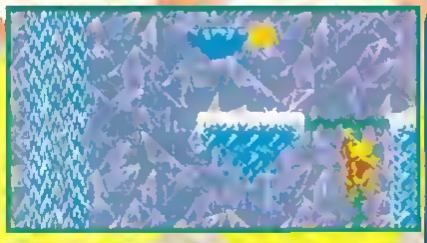


PART 2

Idem que pour la précédente partie, grimpez au plus haut mais cette fois-ci, la sortie se trouvera à gauche.

PART 3

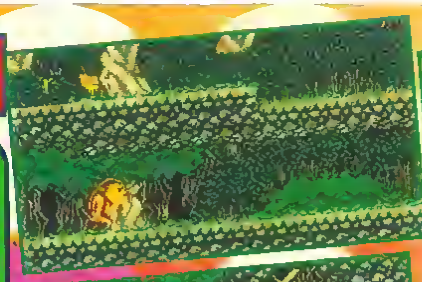
Pour cette dernière portion, vous grimperez le long d'une multitude de lianes (dans la neige, je sais que c'est bizarre, mais bon...), et vous pourrez trouver, en haut de celles-ci, le panneau pour le boss de niveau.

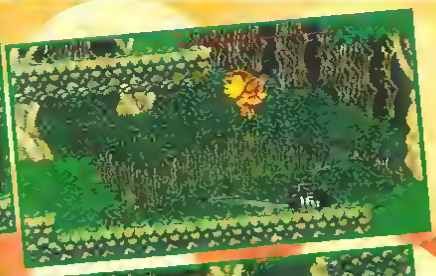


BOSS 6

Un énorme mammouth va vous mener la vie dure en cette fin de niveau. Il vous jettera à la ligure, tels des boomerangs, ses défenses ; évitez-les en sautant et vous n'aurez pas de mal, après lui avoir asséné plusieurs coups, à le renvoyer dans son "aire" glacière.

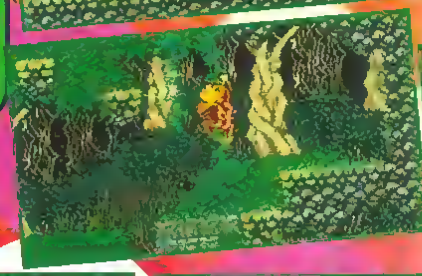
LEVEL 7

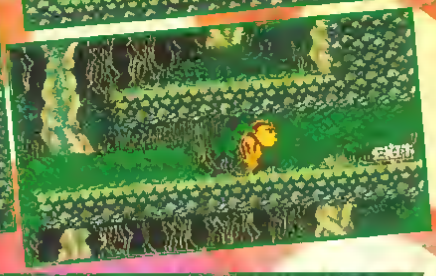


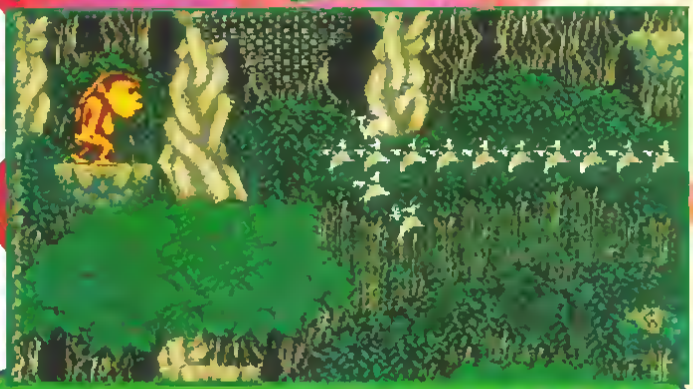


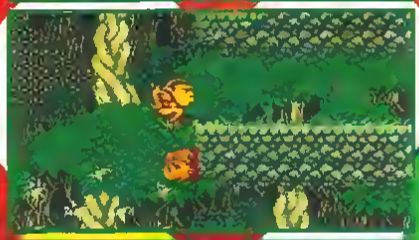
PART 1

La forêt amazonienne ! Ça va vous changer des neiges polaires, vous trouverez la sortie juste en face de vous... mais à plusieurs écrans de là !









PART 2

Un niveau vertical vous attend ici. Descendez le plus bas possible et à partir du milieu de ce level, vous rencontrerez beaucoup de boules constellées de pointes ; là, il faudra que vous soyez très vigilant pour ne pas vous faire embrocher comme une sardine ! Une fois arrivé en bas de l'écran, vous verrez cinq sortes de cubes, contenants plusieurs bestiasses ; éclatez celui du milieu pour trouver à sa base le panneau Exit.

PART 3

Pour trouver la sortie dans se stage, ne vous prenez pas la tête, allez tout droit, montez à la première liane et empruntez les plates-formes de pierre pour trouver la sortie en haut et à gauche de celles-ci.

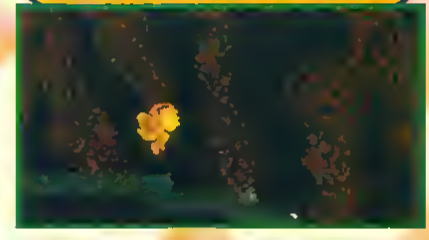
BOSS 7

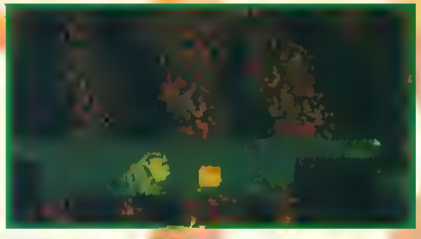
C'est un étrange boss qui va sortir de sa quiétude pour venir vous frotter les omoplates ! Pour le faire retourner dans les jupons de sa mère, pas de gros problème, vous tirez sans discontinuer dans son cœur et ses pieds, et au bout de quelques coups, c'est tout bon !

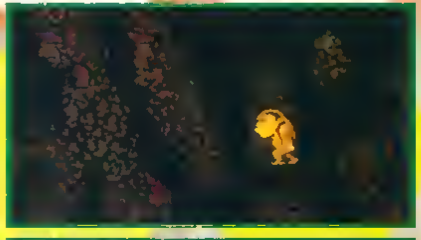
LEVEL 8

PART 1

The last one ! Bientôt la fin, sautez sans arrêt sur des espèces de blocs de gelée pour traverser sans encombre ce niveau, sautez sur les plates-formes de pierre à peine visibles à l'œil nu, et vous arriverez assez rapidement à la sortie.

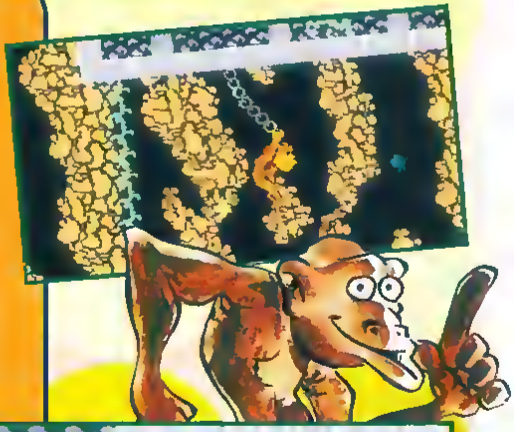


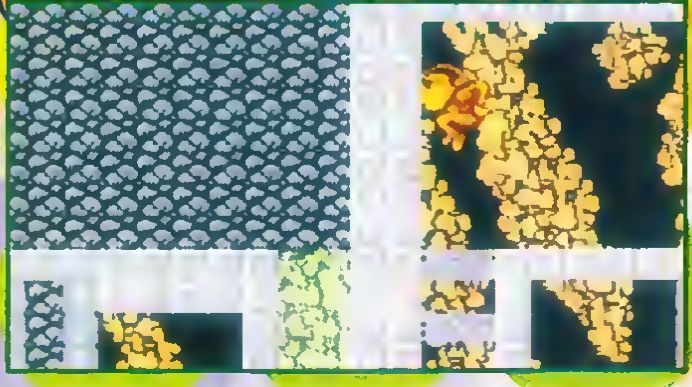




PART 2

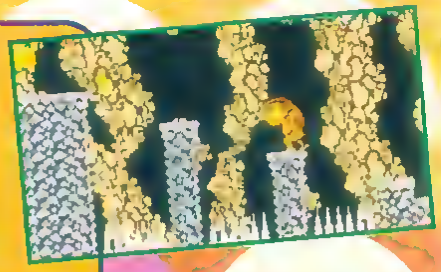
Vous allez, telle une souris, être enfermé dans un mini labyrinthe, mais pour en sortir, rien de plus simple ! Allez le plus en haut possible, puis le plus à droite, le plus en bas et le plus en haut et vous trouverez la plus belle sortie !

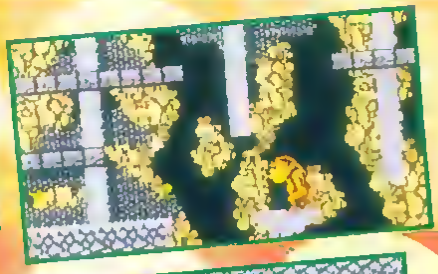


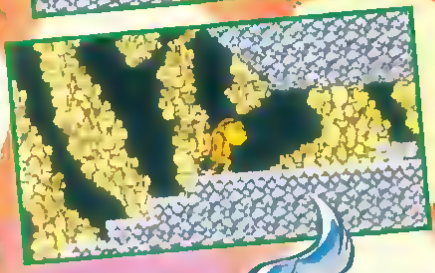


PART 3

La confrontation avec le père Stark, c'est pour bientôt, les filles ! Commencez par traverser divers gouffres parsemés de pics, puis grimpez le long des murs et vous arriverez, un peu plus en haut à droite, à l'antre du boss.







BOSS 8

end

Ah, le voilà l'ignoble monstre, le tondu du cerveau ! Il apparaît, tire ses rafales de feu, et disparaît à nouveau pour réapparaître ailleurs à l'écran. Je ne peux pas vous donner une astuce spéciale pour le tuer, car il est constamment en mouvement. C'est juste une question de réflexes, alors bonne chance! Vous aurez ensuite le plaisir de découvrir deux amoureux se retrouvant dans des effusions sentimentales à faire pleurer un mur de pierre ! Ha, c'est beau l'amour !

Manu et Sylvain

C'EST COOL !

Je m'abonne... et j'économise de 20 à 30F.

OUI! Vous pouvez vous abonner dès maintenant à MEGA FORCE. En vous abonnant pour 6 mois (6 numéros) vous ne payez que 160F au lieu de 180F. Si vous désirez vous abonner 1 an (11 numéros) vous ne payez que 300F au lieu de 330F. Vous serez sûrs de recevoir MEGA FORCE chez vous, et en plus, vous économisez 20 ou 30F. Le rêve !

COUPON D'ABONNEMENT

à renvoyer à MEGA FORCE • 100, avenue du Général Leclerc • 93500 Pantin.

☐ **Je m'abonne six mois (six numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 160F.**
160F pour la France métropolitaine • 220F pour l'Europe et les DOM TOM • 300F pour l'Etranger (par avion).

☐ **Je m'abonne 1 an (onze numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 285F.**
285F pour la France métropolitaine • 400F pour l'Europe et les DOM TOM • 550F pour l'Etranger (par avion).

Nom : ..... **Prénom :** .....

Adresse : .....

.....

CP : ..... **Ville :** .....

Pays : .....

Tél. : ..... **Age :** .....

J'ai une ☐ **• Master System** ☐ **• Megadrive** ☐ **• Game Gear**

MEGASCORE

ces gars sont plus forts que toi !

Eh oui, les vacances sont finies. Alors pour conjurer ce mauvais tour que vous joue le calendrier, vous n'avez plus qu'à allumer votre console préférée pour replonger dans l'univers de tous les heros SEGA. Mais attention !!! Nous attendons des prouesses de votre part. Et pour vous donner la mesure, zieutez un peu les sacrés scores des Mégaforceurs les plus inspirés de ces deux derniers mois. Vous comprenez donc que vous êtes condamné à vous surpasser si vous voulez être immortalisé dans notre magazine. N'oubliez pas que si votre superscore est accompagné d'une photo, cela peut faire basculer la chance de votre côté.

Surtout, n'oubliez pas l'adresse exacte : MEGAFORCE, MegaScores, 100 Ave du Général Leclerc, 93500. PANTIN. Envoyez-nous vos exploits, en indiquant le titre complet du jeu, la machine sur laquelle vous avez joué, et en attestant sur l'honneur que vous avez vous-même réalisé le Mégascore en question. Accompagnez le tout d'une petite photo de votre trombine, et decrivez-vous succintement en quelques lignes. Oui sait ?!

MASTER SYSTEM

ASTERIX
669900
Pascal Bilquey
Aurait-il une dent contre les romains ? Les romains, en tous cas, n'en ont plus !

Pascal a 12 ans, adore l'escrime et le ski autant que les jeux de rôle, mais préfère encore les jeux d'aventure sur sa Master System 2. L'escrime a sûrement dû lui servir pour réaliser un si beau score sur Asterix, d'autant qu'il a terminé le jeu avec 40 vies d'avance !

Cavaillon, c'est le pays des melons, et Jean Marc (qui ne l'a pas lu, le "melon") n'est ne pas avare grand-chose à nous dire mais il nous en raconte déjà beaucoup dans sa gentille lettre il a 14 ans, mesure 1m55, pratique de nombreuses activités sportives comme le football et le tennis (les deux, avec celui de "table"), et en plus joue du piano ! Il trouve le temps pourtant, de s'éclater sur sa Master System, et ne le perd pas (son temps) pour réaliser d'aussi beaux scores.

DONALD DUCK
533700
Jean-Marc Dubois
Cavaillon

DOUBLE DRAGON
1066300
Xavier Deligny
St Priest
La brute ici, c'est lui !!!

Xavier lui, n'est pas trop loquace il nous dit qu'il a 10 ans, qu'il va passer en CM2, et apparemment il est également un fan de Sonic. Mais sur Double Dragon, ça déménage !

GHOSTBUSTERS
2024900
Julien Muller
Junas
Si vous êtes face à un fantôme, appalez-le. Il sait quoi faire !

Julien est en 5ème, il fait du tennis et du ping-pong, et il est persuadé d'avoir battu le record sur sa Master System 2 avec Ghostbusters. Sans aucun doute, mais pour combien de temps ?

Robin a 13 ans, et vient ici d'accomplir un grand et déjà vieux rêve : celui de réaliser un vrai Mégascore, son plus cher désir. Et il s'est dit "Tiens, pourquoi pas sur Transbot ?!" . Et ce qui fut dit, fut fait !

TRANSBOT
600740
Robin Thonon

GAME GEAR

DONALD DUCK
2067300
Jordy Pellis
Charly sur marne
C'est fort, très fort !

Jordy a 13 ans, et il adore le foot, le tennis et .. les filles ! Sa Game Gear est vraiment une compagne de tous les instants (en attendant les filles, bien Jordy ?), et il a sacrément "assuré" avec Donald, mais aussi avec Halley Wars. Bien sûr, il arrive également à la fin des parties mais aux niveaux où il s'arrête c'est comme il le dit lui-même extrêmement difficile ! A propos de loisirs Jordy termine toutefois sa lettre en nous disant qu'il retourne immédiatement à son favori Sega ! Et pour faire quoi ? La même chose mais sur sa Master System, bien sur, avec pour objectif de battre tous les records !

DONALD DUCK
954700
Aurélien Chiteux
Dreux
Décidément, notre canard a la cote en ce moment...

Aurélien a 12 ans, et il nous joint à sa lettre une superbe photo de sa Game Gear, avec à l'écran son score sur Donald au Stage 4. Lui aussi est un super fan de Megaforce, et nous le remercions ici de son soutien enthousiaste.

SONIC
360390
Gérald Halipré
Hénin-Beaumont
On peut se demander si un anneau a pu lui échapper...

Gerald est l'un de nos tous récents supporters. Et à ce titre, son score n'en est que plus remarquable : en effet, à peine après avoir acquis sa Game Gear et s'être littéralement "jeté" sur Sonic (5 jours et 2 heures exactement), il terminait le jeu et affichait le score unique. Sans aucun doute a-t-il une aptitude particulière aux records, puisqu'il est par ailleurs Champion départemental de natation (100m dos) et pratique assidûment ce sport. Nous devrions sûrement recevoir prochainement des nouvelles de ses nouveaux scores, mais à cette allure, il risque de bien vite épuiser la logithèque de sa Game Gear... Enfin, il a encore de belles heures devant lui !

QUACK SHOT
99999500
Raphaël Paulin
St-Iemier
Qui dit mieux ?

Eh oui, Raphael, les vacances, c'est aussi avoir le temps de realiser des super-scores, et apparemment tu en as bien profité. Mais vous êtes deux, avec Jeremie, a y "travailler" d'arrache-pied ! Tu as raison de t'être senti un peu "défié" par d'autres scores que tu trouvais faibles et tu vas, il suffit de s'y mettre pour y arriver. Cependant, il faut aussi dire aux autres, comme tu nous l'écris qu'avec Jérémie, vous avez joué pendant près de 30 heures en vous relayant, pour faire "sauter le compteur" ! Bravo, et merci pour le soutien que vous manifestez à Megaforce !

SUPER MONACO GP
85
Matthieu Lewden
Villepreux
Ja sens que quand il aura une voiture, il va faire peur à plus d'un !

Matthieu desirait tres fort le "supreme honneur" de figurer dans les Megascores... C'est chose faite, mais ses merites le justifient ... Cependant, il est sans doute "predestine aux records", comme il le dit lui-meme puisque ses freres et sœurs le surnomment Sonic (carrement !). Matthieu a 14 ans, va rentrer en 3eme, et adore les jeux de simulation... sur sa Game Gear, bien entendu ! En post-scriptum, Matthieu tenait absolument a nous faire connaitre le point suivant contrairement a la photo, il est habituellement beaucoup plus souriant, mais il a un gros probleme... c'est que Sega est vraiment plus fort que lui (meme sur Super Monaco GP) !!

CHAMPIONNAT F1
144
Patrick Faina
Et en plus, ce n'est pas son seul coup d'éclat. Donnons-lui rendez-vous dans un prochain numéro

Oui, Patrick, avec certainement d'autres Mégascores, bien que tu exprimes une modeste certaine face aux "gosses" dont tu dis bien "qu'ils sont si durs à battre" ! Il faut vous dire que Patrick a 33 ans, qu'il est "Technicien Methodes", et qu'il n'hesite pas a se jeter à fond sur sa Megadrive avec des jeux comme John Madden Football, GP Monaco ou American Pro Football. Et comme on dit toujours "la valeur n'attend pas le nombre des années", nous dirons cette fois-ci qu'un bon vin se bonifie avec les années !

Allez, les Mégaforceurs, à vos consoles et rendez-vous le mois prochain pour des "superhyperextragigagrandovermegascores"...
Le mot de la fin est de Matthieu LEWDEN !!!

MEGADRIVE

OLYMPIC GOLD
118
Steeve Pytel
Harfleur
Belle époque, pour les sportifs !

Après avoir pris la précaution de nous informer que son score sur Olympic Gold a été réalisé sans "Rapid Fire", Steeve nous cite quelques-unes de ses performances athlétiques, et certaines sont tout à fait impressionnantes. Jugez-en : 6,35m à la perche, 4 fois de suite ! 57 points au tir à l'arc, en une seule série, ou le 100 mètres en 10,01" ! Bravo, c'est superbe, et Steeve qui a 14 ans, adore les jeux sur micros et consoles, surtout de sport et de reflexion. On peut bien le croire, et puisse sa Megadrive lui apporter bien d'autres joies.

PHELIOS
757070
Yves Gouiffès
Montigny le bretonneux

Non seulement Yves (qui a 12 ans) atteste sur son honneur qu'il a bien réalisé ce Mégascore, mais il l'atteste également sur l'honneur de son appareil photo ! Oui, la photo d'écran est bien là, Yves, et c'est très fort. Tu as raison de penser que Maître Sega est plus fort que lui, nous apprenons, tu laisses poindre une certaine note d'humour dans cette remarque, non ? En tous cas, tu as l'air de drôlement t'éclater sur ta Megadrive, et ça, c'est plus fort que tout !

Schmurz est notre mascotte.
Schmurz est bleu.
Schmurz est sur le
3615
MEGA FORCE

PETITES ANNONCES

ACHATS

Département 06
Ach jeux *GAME GEAR* sur departement de 100 à 150F Ach. *MEGADRIVE* Japon + 1 jeu (Quack Shot ou Kid Chameleon) 550 ou 600F Max. Demander Virginie au 93 73 74 51.

Ach. sur *GAME GEAR* les jeux : Chasse HQ pas plus de 180F, Donald Duck pas plus de 200F, Mickey Mouse 150F et Out Run entre 100 et 150F. Demander Michel au 93 84 27 99.

Département 14
Ach. sur *MASTER SYSTEM II* : Alex Kidd 1, 2 et 3, World GP, Wonder Boy 1, 2 et 3, Donald Duck, Psycho Fox, Basketball... entre 50 et 200F. Tél: 31 69 45 28, Lilian après 18H.

Département 40
Ach. sur *MEGADRIVE* Crudes Busters à 250F. Julien au 58 79 60 04, URGENT.

Département 52
Ach. cassette Ghost House. Tél. 25 32 39 83, François.

Département 54
Ach. sur *MASTER SYSTEM*, Asterix ou Donald Duck entre 150 et 200F. Bruno au 83 43 49 85.

Département 62
Ach. jeux sur *MASTER SYSTEM* : Donald Duck, Altered Beast, Golden Axe, Double Dragon, Ghouls'n Ghosts, Shinobi, Vigilante, prix de 100 à 150F. Demander GERARDO au 21 20 58 41 avant 12H.

Département 66
Ach. jeux *MASTER SYSTEM* : Psycho Fox, Alex Kidd 2, 3, 4, Wonder Boy 3 et 5, Sonic, Asterix, de 50 à 100F MAXI. URGENT. Tél : 68 83 47 00, demander Julien, 14 rue du Mas Lion, 66160 le Boulou.

Département 77
Ach. jeux de sport sur *MEGADRIVE FRANÇAISE* entre 100 et 250F. Contacter ERICH au 60 01 49 06.

Département 81
Ach. sur *MEGADRIVE* : Mickey ou Wonder Boy 5 à 500F. Contacter Sibille HAMARD au 63 59 77 22 ou écrire au 34 av. de Lamelhe 81100 Castres.

Département 86
Ach. sur *MEGADRIVE* : Populous, The Immortal, Marble Madness, Toki, Shinning and Darkness entre 100 et 200F. Contacter Didier au 49 85 39 12.

Département 93
Ach jeux *MD* récents Vds Olympic Gold, *MEGADRIVE FRANCAISE* + 2 manettes dont Arcade Power Stick + nombreux jeux. Contacter Didier, 48 45 71 89, pour Paris et région

Département 94
Ach. *MEGADRIVE* à 900F avec 1 manette et 1 jeu (Sonic, Ea Hockey, John Madden ou Quack Shot) Tél au 45 69 64 97 à partir de 19H, pas avant Octobre !!

Département 95
Ach. jeux *MEGADRIVE* dans dépt 95. Cher. James Pond II, Kid Chameleon, Aero 8lasters sur *MD JAP* plus adaptateur. Contacter PHILIPPE au 34 22 12 84 après 19H.

Achat sur *MEGADRIVE* : Toki, Robocod, Kid Chamel, Roll Thund 2, Thund Force 3, S. of the Beast, Out Run, Marvel Land. Contacter Georges au (16) 39 80 39 17.

Ach. sur *MEGADRIVE*, Olympic Gold, Kid Chameleon, EA Hockey, Quack Shot, entre 200 et 250F. Demander David au 39 82 77 54, après 17H15. URGENT !

CONTACTS

Département 41
Rech. contacts sérieux et durables pour ach. cartouches *MEGADRIVE* faciles et peu chers (occasions). Ech. poss. Nbx. jeux. Ecrire à PECARD JOLLIVET Nicolas, 10 Grande Rue, 41350 VINEUIL. URGENT.

Département 44
Rech. contact sympa *MEGADRIVE* et *MASTER SYSTEM* pour éch. temporaire. Poss. 40 jeux aussi sur *GAME BOY*. Demander Christophe au 40 65 08 27 (sur Nantes).

Département 50
Cherche jeux à 200F environ sur *GAME GEAR*. Cher. adaptateur MASTER/GEAR + Astérix. Vds Sonic et Fantasy Zone sur *GG*. Contacter Nicolas au 33 49 11 38.

Département 59
Cher. notice française du jeu Populous L'adresser (même photocopie) à Michel HERBLIN, 825 rue Henri Troyal 59229 TETEGHEM.

Département 95
Cher. jeux MEGADRIVE FRANÇAISE : Shadow Dancer, Mickey, Kid Chameleon avec notice française. Faire offre au 39 90 60 72 ou écrire à DAVID JURBERT, 29 rue des Chardonnerettes 95200 Sarcelles.

ÉCHANGES

Suisse
Ech. MASTER SYSTEM II + 4 jeux : Italia 90, Wonder Boy 2, Secret Command et World Grand Prix contre MEGADRIVE + 1 jeu. Contacter Gary MORONA, Ch. des Perrieres 24, 2072 ST 8LAISE, SUISSE.

Département ?
Ech. Abrams Battle Tank sur MD contre D. Robinson ou European Club Soller. Appeler C. DUMONTEIL au 49 80 80 44. Etudie ttes propositions.

Département 02
Urgent ! Ech. sur MASTER SYSTEM : Mickey Mouse Castle of Illusion (état neuf) contre Donald Duck avec livret. Tél au 23 09 47 12, demander HELENE.

Département 06
Phantasy Zone, Space Harrier, Super Tennis, Tennis Ace, Slap Shot, Dynamite Dux, Golden Axe, Zillion sur SMS : 60F l'un ou échange contre : Xenon 2, R-Type, Sagaia, Darius 2, Time Soldiers. Tél: 93 60 10 84.

Ech. sur GAME GEAR, Ninja Gaiden et Halley Wars contre Out Run, Shinobi ou Spiderman. Ecrire à Franck 8RUNEL, 1649 route du Mont Maccaron, 06730 St André de Nice.

Département 13
Ech. MASTER SYSTEM II + manette + 3 jeux (Wonder Boy3, Shinobi et Alex Kidd in miracle world) : prix 1490F contre GAME GEAR, ou vds jeux 290F. Tél: 90 47 02 67 apres 17H.

Département 14
Ech. sur MEGADRIVE : Moonwalker, Phantasy, Wordl Cup Italia 90, contre divers jeux. Faire offre au 31 75 39 63 après 20H, demander Fabien.
Ech sur *GAME GEAR*, Mickey contre Shinobi ou Wonder Boy. Bruno au 31 78 77 70.

Département 16
Ech. jeux *MS* ou *GG* contre jeux *MD*. Ech. *GAME BOY* avec 2 jeux contre 3 ou 4 jeux *MD*. Ech. *GG* avec 2 jeux contre 5 ou 6 jeux *MD* ou faire autre offre. Ach. jeux *MD* à 50F. Tél à OLIVIER au 45 66 35 53 après 21H.

Département 24
Ech. sur *MASTER SYSTEM* : Kung Fu Kid et Great Volleyball contre Wonder Boy 3. Ecrire à Thierry LAGRANGE, Cland de Bled 24130 Prigonrieux.

Ech. sur *MEGADRIVE* : Spiderman, Vapor-Trail, RoadRash, Sonic,The Immortal, éventuellement : Altered Beast. Pour des précisions, vos coordonnées, je rappelle. 53 54 45 88, AP, demander Mickael FALCK.

Département 28
Ech. sur *MEGADRIVE* : After Burner II, Quack Shot, Super Monaco GP (TBE) contre Centurion, EA Hockey, Populous ou Hellfire. Tél après 18H au 37 36 71 45, demander GUILLAUME.

Département 30
URGENT ! Ech. *MASTER SYSTEM II* avec 2 jeux (Mickey, Chase HQ), 1 manette, péritel, transformateur etc. Le tout en TBE (6 mois) contre *GAME GEAR* ou vds le tout 1000F. Appeler SEB au 66 61 64 04.

Département 31
Sur *MASTER SYSTEM*, Double Dragon contre Vigilante ou Fantasy Zone Tél. : 61 07 30 40.

Département 33
Ech. jeux *MEGADRIVE* : Altered Beast et Alien Storm contre jeux de sport ou autres. Contacter Michael Robert au 56 71 32 08 ou "Au ruisseau mort" 33190 CAMIRAN.

Département 34
Ech. ou Vds 2 jeux *MD* : Winter Challenge (400F), Quackshot (400F), NEUFS, contre jeux PC *engine*. Tél : 67 89 49 94 demander Sylvain,heures repas.

Département 36
Ech. sur *MASTER SYSTEM* : Golden Axe Warrior contre Astérix ou Donald Duck. Ecrire à Romain GARNIER, 18 rue des Aubrays 36000 Chateauroux ou Tél au 54 27 81 03.

Ech. sur *MASTER SYSTEM* : Spiderman, Mickey, RC Grand Prix, Hang On contre World Cup Italia, Donald Duck, Super Tennis, The Ninja. Contacter SEBASTIEN MARCHAIS au 54 38 90 67.

Département 37
Ech ou vds sur *MEGADRIVE* : Moonwalker, Sonic. Urgent ! Vds au SMS : Golvellius, Golden Axe, Lord of The Sword 120F l'un. Demander Hélène au 47 94 60 64 après 19H30.

Département 38
Ech. sur *MEGADRIVE* : Fantasia contre F22, Desert Strike ou autres jeux. Contacter ERWAN au 76 49 57 86.

Département 42
Ech. ou Vds les 2 super jeux : Summer Games et Heavy Weight Boxe sur *MASTER SYSTEM*, 400F les 2. Contacter Franck au 77 25 74 70, 24H/24 !

Département 47
Ech. sur *GAME GEAR* : G-Loc contre Sonic. Ecrire à JULIEN CHARENSAC, 6 rue de La Prune 47300 Villeneuve sur Lot.

Département 49
Ech. sur *MASTER SYSTEM* : Asterix, After Burner et Shinobi contre Sonic, Donald Duck, Psycho Fox, Monaco GP. Tél. 40 98 78 93 après 19H à Sylvain Guérin.

Ech. ma *MASTER SYSTEM* avec 4 jeux : Sonic, Mercs, Paper Boy, Golden Axe Warrior contre *MEGADRIVE* avec ou sans jeux. Contacter Guillaume au 41 44 29 79.

Département 57
Ech. pour *MASTER SYSTEM* 2 : Wonder Boy 1 contre Strider ou Olympic Gold. Sur département 57 uniquement, tél au 87 73 80 79 (Ay sur Moselle).

Département 59
Ech. sur *MEGADRIVE* : Fantasia, Thunder Force 2, Super Thunder Blade contre Out Run, After Burner 2, Mercs, Pacmania. Tél au 27 92 72 40, demander Pascal BOUGAMONT, 83 rue Lemaire 59580 Aniche.

Ech. jeux *MASTER SYSTEM* : R-Type, World GP, Kenseiden, Ope. Wolf contre : Mickey, Donald, Ghouls'n Ghost, Alex Kidd 4, ou échange *MASTER SYSTEM II* avec 7 bons jeux (SM, GP, R.Type...) contre *MEGADRIVE* avec 1 jeu. S'adresser à Salvatore au 20 37 78 16 entre 13 et 19H.

Département 63
Ech. sur *MASTER SYSTEM* : Shinobi, Moonwalker contre 2 autres jeux de cette liste : Sonic, Donald, Astérix, Monaco GP I ou II, Boxe, Strider, jeux de bagarre, Olympic Gold, Terminator, Wimbledon. Tél au 73 94 03 75 apres 20H30.

Ech jeux *MEGADRIVE* : Ghouls'n Ghosts, Decapattack, After Burner 2 contre Centurion, Street of Rage, Crackdown, ou Marble Madness. Tél: 73 83 51 69.

Département 65
Cher. jeux *MEGADRIVE* : 688 Sub Attack, Shadow of the Beast, Space Invaders, Kid Chameleon, Magical Guy, contre : Toe Jam and Earl, Rambo 3, Centurion , Star flight, M1 Abrahams, Dick Tracy, Super Real Basketball, Spiderman, etc. Tél. : 62 99 26 36 HR.

Département 68
Ech. sur *MD* : Thunder F. 3 , Hard Drivin, Quack Shot, Desert Strike contre EA Hockey, Kid Chameleon, Road Rash, Gynoug. Contacter Guillaume au 89 59 09 93.

Département 69
Ech sur *MEGADRIVE* : Kid Chameleon contre Alisia Dragoon ou autre hit ou Thunder Force III. Ach Road Rash à 200F (boîte et notice). Joindre PHILIPPE au 78 75 51 77.

Département 75
Ech. *MASTER SYSTEM II* avec Pad + Alex Kidd in miracle world + Wonder Boy 3, the Dragon's Trap contre Gameboy (avec écouteur, game link,...) + Super Marioland. Contacter Greg au 43 63 18 54.

Département 76
Ech *MASTER SYSTEM* + 12 jeux + manette + joystick contre *MEGADRIVE* avec ou sans jeux. Tél: 35 81 27 92, demander Jean-Charles.

Département 78
Ech. *MS* avec 8 jeux (dont Sonic, Populous, Moonwalker,...) contre GG avec 1 ou 2

PETITES ANNONCES GRATUITES

- Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
- Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution.
- Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).
- Écrire lisiblement en majuscules S.V.P.

Votre département : ☐ | MEGADRIVE | MASTER SYSTEM | GAME GEAR

☐ Achat ☐ Vente ☐ Échange ☐ Contact N° 9

A renvoyer à: MEGA FORCE. «P. A.», 100, avenue du général Leclerc, 93500 PANTIN.

PETITES ANNONCES

jeux, ou contre jeux *MEGADRIVE*. Contacter Adrien le midi au 34 78 56 64.

Ech. sur *MD* : Decap Attack (TBE) contre Mickey Mouse ou Kid Chameleon. Demander Adrien au 39 19 93 78, la semaine après 18H.

Ech. *MASTER SYSTEM* + Donald, Shinobi, World Soccer, Double Dragon, et 2 jeux en memoire contre *GAME GEAR* + Olympic Gold et Mickey Mouse. Demande Antoine après 17H, 30 42 90 02.

Département 82
Ech. Altered Beast, Shadow Dancer, Heavy Weight , Sonic, Wonderboy 3 sur *MASTER SYSTEM* contre jeux sur *MEGADRIVE* : Kid Chameleon, Decap Attack, JB Boxing, Gynoug, Robocod, Ghouls'n Ghost, Out Run, etc. Clément CANIVET, lieu dit Les 4 Routes, 82290 LA VILLE DIEU DU TEMPLE.

Département 84
Ech. jeux sur *MEGADRIVE* : rech. Centurion et jeux de rôle-aventure. Vds Golden Axe, Warrior et Mickey Mouse sur *MASTER SYSTEM*. Cherche hint book pour Fantasy Star. Tél. 90 70 36 36.

Département 90
Ech. sur *MEGADRIVE* : Quackshot, Sonic, Ghoulsn' Ghost, Fantasia, 280F ou contre Kid Chameleon, Monaco GP 1 ou 2, et sur *GAME BOY* vds Duck Tales et F1 Race. Tél: 84 29 26 32, Raphael.

Département 92
Ech. sur *MASTER SYSTEM* : Mickey Mouse et Transbot. Appeler Jean au 47 08 92 38

Département 93
Je veux échanger sur *MASTER SYSTEM* My Heros et Secret Commando contre Chase HQ ou Chuck Rock, contacter Jerôme au 48 43 54 79, vite, 18H à 20H.

VENTES

Département 01
Vds *MASTER SYSTEM* + manette + 2 jeux (Donald, Alex Kidd). Ecrire à CAZAL Christophe, 288 les Saules bât 14, 01120 MONTLUEL. Prix : 500F.

Département 02
Vds ou éch. 19 jeux *MEGADRIVE* (Sonic, Quack Shot, Phantasy Star 3, Streets of Rage, Golden Axe 2 et autres encore) Sur l'Aisne, contacter GILLES au 23 68 41 26.

Vds ou éch. jeux sur *MASTER SYSTEM* : Kung Fu Kid, Ghostbuster, Global Defense, Thunder Blade, Shinobi, Super Tennis, Aztec Adventure, entre 80 et 200F le jeu. Cherche Casino Games pour acheter. Contacter Florence au 23 80 16 92.

Département 06
Vds *MEGADRIVE FRA.* + Sonic + Tanzmania + manettes pro1 et pro2 + remote controller + manette ss fil + adaptateur cartouches USA et Japon : 1300F Contacter Alex : 93 37 49 28.

Vds *MD Française* + SONIC 650F + autres jeux (120F et 150F). Contacter Benji au 93 78 00 65 ou 93 78 45 13 après 17H.

Vds sur *MEGADRIVE* : Castle of Illusion (Mickey), Quackshot (Donald), Altered Beast, Sonic, The Immortal : 250F port compris, ou les éch. contre Batman ou Kid Chameleon. Renaud au 93 36 41 12.

Département 07
Vds 2 jeux *GAME GEAR* : Columns et Donald Duck. Tél: 75 62 21 64, demander Sacha

Département 13
Vds jeux *MEGADRIVE* : Quack Shot, The Immortal, Out Run, Shining in the Darkness 280F l'un. Appeler LUC au 91 25 73 89.

Vds ou éch. jeux *MS* : Castle of Illusion, Transbot, Thunder Blade, Enduro Racer, Wonder Boy 3, Gouls'n Ghosts, demander Laurent au 91 46 13 09 après 20H.

Vds *MASTER SYSTEM* + 10 jeux (Donald Duck, Wonder Boy 3,...) pour 1500F, ou éch. contre *SFC* + joystick + jeu, minimum. Contacter Denis au 91 40 67 99, après 20H.

Vds ou éch. nombreux jeux *MEGADRIVE* et *MASTER SYSTEM* en BE. Tél: 42 79 51 85.

Département 14
Vds *MASTER SYSTEM* 450F et 5 jeux (Cyborg Hunter, Tennis Ace, The Ninja,...) entre 75F et 200F pièce, ou 950F le tout. Contacter David au 31 80 12 83, ap.18H.

Vds jeu *MEGADRIVE* Fantasia 300F Contacter BENOIT au 31 79 38 39 après 19H.

Département 16
Vds jeux *MASTER SYSTEM*, 5 nouveautés dont Astérix : 250F. 2 anciens : 150F, ou les 7 jeux : 1400F à débattre. Tél. : 45 61 73 25 après 20H.

Département 17
Vds jeux *MD* : Streets of Rage et Super Volley Ball, 290F pièce. Jorick au 46 36 15 95.

URGENT ! Vds *MS* plus Mickey, Alex Kidd 1 (TBE). Prix à débattre. Demander ENRIC ou LUDOVIC au 46 44 09 04 ap.17H.

Vds jeux *SMS* 300 à 100F le jeu (Sonic, Shinobi,...) Tél: 46 67 30 11 après 17H.

Département 18
Vds *MEGADRIVE* plus nbx hits dont : Sonic, Mickey, Ea Hockey, Quack Shot, Robocod, Super Monaco, World Cup 90. prix 2700F, tél au 48 75 00 72, demander ABDEL.

Département 26
Vds *MASTER SYSTEM* avec 5 jeux, 2 manettes et un pistolet. Valeur réelle 2000F, cédé 1200F (à débattre). Demander LILIAN au 75 47 72 39 (HR).

Département 27
Vds *MASTER SYSTEM II* + Fantasy Zone 2 + Ghost House + transfo neuf, valeur neuve 910F, vendue 400F ou échange contre Decap Attack ou autre jeu *MEGADRIVE*. Coutacter Olivier au 32 34 43 13.

Département 28
Vds jeux *MASTER SYSTEM* : Wonder Boy 3 = 200F, Spiderman, Shinobi = 250F l'un. *MASTER SYSTEM Converter* pour *MD* = 250F. Vds jeux MSX 122. Contacter Frédéric au 32 58 27 27.

Vds sur *MD*, Two Crudes Dudes, Sonic, Batman, Golden Axe 2 : 300F ou éch. contre Tazmania, Blow Out, SMGP2, Castle of Illusion, *adap. MASTER / MD* + un jeu ou Wonder Boy 5. Tél. : 37 38 40 17, Patrick.

Département 29
Vds *MASTER SYSTEM*, 2 manettes, pistolet et 5 jeux : Mickey Mouse, Great Basketball, Wonder Boy, World GP, Thunder Blade et 1 jeu de *GAME GEAR* : Super Monaco GP. Le tout 1200F. Demander MAX au 53 04 12 67.

Vds console *SEGA MS* + 2 manettes dont une *MEGADRIVE* + 7 jeux (Alex Kidd in miracle world, World Soccer, Bubble Bobble, Pro Wrestling, etc). Appeler David au 98 90 55 12. Tout à 1000F.

Département 30
Vds sur *MASTER SYSTEM* : Bonanza Bros 300F ou éch. contre Strider, Donald, Asterix, jeu avion ou hélicoptère. Contacter Stéphane 90 25 61 24, après 19H

Département 31
Vds nbx jeux *MEGADRIVE* Tbe pas chers. Ex : Desert Strike, Sonic, EA Hockey et plein d'autres. Appeler David ou Julien au 61 27 82 60.

Département 33
Vds *MD FRA* + 9 jeux, 2000F ou échange contre SFC + 2 jeux. Antoine SIMONI, le Bas Tour ST Catherine, 33550 PAILLET, 56 72 15 82.

Vds *MASTER SYSTEM*+ 12 jeux : 1200F, ou vds jeux séparément 150F à 200F. Contacter Michael : 62 35 77 93 ou 56 89 04 59.

Vds sur *MASTER SYSTEM* : Altered Beast, Out Run : 150F. Spare Harrier, My Hero, Aztec Adventure, demander François au 56 09 06 34 apres19H. (ou échange contre Mickey Mouse).

Vds Starflight sur *MD* : 300F en cadeau Altered Beast . Tél. : 56 45 37 23 Pascal à Pessac.

Département 34
Vds jeux *MD* : Spiderman 250F, Strider 250F, Altered Beast 150F, Street Smart 200F, Road Rash 290F, ou éch. contre Phantasy Star 3. Contacter Julien au 67 71 89 87 après 18H30.

Département 35
URGENT ! Vds *MS* avec 2 manettes 300F. Vds jeux aussi : Golden Axe, Double Dragon, Altered Beast 150F l'unité, Astérix 350F, Moonwalker 200F, pistolet plus Rambo 250F, pistolet plus Rescue 200F. Contacter CYRIL au 99 06 96 58.

Département 36
Vds *MS II* avec Pist + Alex Kidd + Operation Wolf : 590F + Donald Duck et Out Run : 200F l'un. Vds aussi jeux sur MSX et MSX2. Contact:Arnaud, 54 22 65 15.

Département 38
Vds *AMSTRAD CPC 6128* couleur avec environ 50 jeux, 1 manette, manuel d'explications et 1 kit de téléchargement (le tout en TBE). Cédé 2500F. Vds aussi convertisseur jeux *MS* sur *MD* (TBE) non servi. Contacter JEAN-P. au 74 92 57 56.

Vds jeux *MASTER SYSTEM* 150F l'un (Kung Fu Kid, Shinobi, Taito, Chase HQ, Cyborg Hunter, Power Strike, Wonder Boy in monster land) contacter Guillaume au 74 53 39 89 après 18H. URGENT.

Vds *MASTER SYSTEM* avec 4 jeux (Moonwalker, Alex Kidd, Shadow Dancer, Global Defense) et 1 manette. Valeur 1400F, vendue 1300F. Contacter EDDY au 74 86 29 59 après 17H.

Vds jeux *MD* : Carmen Sandiego, Alien Storm, NEUFS 350F l'un. Tél. 76 25 34 28.

Vds *GAME GEAR* + adaptateur secteur + adaptateur *MS* 66 + Donald Duck + Shinobi + Columms, prix neuf 1840F vendu 1100F. tel : 74 31 64 97 , Sébastien.

Vds sur *MASTER SYSTEM* : Super Kick Off (200F) et Pistolet avec Rambo 3 (450F). Tél: 74 96 24 60 , Manuel FERNANDES, URGENT.

Département 40
Vds jeux *MEGADRIVE* : Wonder Boy 5, Thunder Force 3, Mario Lemieux Hockey, Mercs : 250F pièce. Ghouls'n Ghosts, World Cup, 90 à 200F pièce, contacter Christophe 58 57 18 42. Port payé.

Département 42
Vds, ech. jeux *MD* (Sword of Vermillon, PS 3, Revenge of Shinobi) 150F à 225F. Cher. jeux de rôle, Kid Chameleon, Alisia Dragoon, Desert Strike... Poss. d'éch. Contacter DAVID au 77 12 66 92.

Département 43
Vds *MASTER SYSTEM II* en TBE avec 1 manette et 1 jeu integré (Alex Kidd) 350F. Vds Mickey Mouse et Astérix 299F l'un. Contacter DAVID au 71 08 10 26. URGENT !

Département 44
Vds 7 cassettes *MS*, 100F l'unité : Indy, Slap Shot, Golden Axe, Ghost House, Ghouls'n Ghosts, Kung Fu Kid et RC Grand Prix. Appeler Romuald au 40 53 47 73.

Vds jeux *MS* : Super Kick off, Sonic, 250F l'un. The Ninja, Enduro Racer, Super Tennis, 50F l'un, et 2 manettes 50F l'une. Michel au 40 04 97 13.

Département 45
Vds une manette de jeu 90F et les 2 jeux (Action Fighter, Cloud Master) sur *MS* 100F l'unité. Contacter ROMUALD au 38 56 29 53 ou écrire au 21 allée du Pont de Bois à St Jean Le Blanc.

Vds *MASTER SYSTEM* avec 2 manettes et 1 jeu inclus : 280F. Vds 2 jeux : Speedball et After Burner à 170F l'un. Tél: 38 93 31 23.

Département 49
Vds 1 jeu *MS* : Shadow Dancer (TBE) 300F. Contacter FREDERIC au 41 72 74 68.

Vds jeux *MD* (Sonic, Carmen San Diego, Streets of Rage, Mickey, Wonder Boy 3, Spiderman...) entre 100 et 300F. Demander MATHIEU au 41 55 22 12.

Vds sur *MEGADRIVE* : Rambo III, Double Dragon 2, Abrams Battle Tank, Super Thunder blade 200F l'un. Urgent ! Ecrire à FLAVIEN BARDET, 5 rue Lenepveu 49100 Angers.

Département 50
Vds sur *MD* : Toki à 285F ou éch. contre Crude Buster ou Grand Slam ou Kid Chameleon ou Fighting Master. Urgent ! Appelez-moi au 33 60 49 69.

Vds *SMS* avec Astérix 300F, Sonic, Choplifter, Out Run Europa 250F l'un, pistolet et Gangster Town 400F ou le tout 1650F. Tél au 98 61 12 57 ou en Septembre au 33 40 09 25

Département 51
Vds *MASTER SYSTEM* avec 1 control Stick et 2 jeux 600F. Vds aussi 12 jeux (R-Type, Golden Axe Warrior, Mercs, Spiderman, Fire and Forget 2, Double Dragon, Danan, Altered Beast...) 250F l'unité. Demander XAVIER au 26 73 70 06.

Département 52
Vds sur *MEGADRIVE* : Columns pour environ 200F . URGENT. Julia au 25 88 52 32 de 17H30 à 20H et le samedi AP.

Département 54
Vds *SMS* en TBE + manette + joystick + 7 jeux (Mickey, D. Dragon, P. Fox ..) : 1400F ou échange contre 6 jeux *MEGA-*

LABEL SCORE GAMES OKAZE

ACHETEZ VOS JEUX VIDEO D'OCCASION
de 30% à 70%
MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS

+ 3000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN

NINTENDO
GAMEBOY (+ DE 300 JEUX DISPO.)*
GAMEBOY avec TETRIS 499 F
NES (+ DE 500 JEUX DISPO.)
Exemple de prix :

SKATE OR DIE	145 F	TORTUE NINJA	265 F
SECTION Z	145 F	DOUBLE DRAGON	299 F
SIMON QUEST	189 F	GOAL	299 F
KUNG FU	199 F	MARIO 3	296 F

SUPER NINTENOD / SUPER FAMICOM / SUPER NES (+ DE 250 JEUX DISPD.)
Exemple de prix :

R TYPE	288 F	SUPER TENNIS	299 F
SUPER SOCCER	299 F	F ZERO	299 F

SEGA
GAMEGEAR (+ DE 100 JEUX DISPO.)
GAMEGEAR avec COLUMNS* 995 F
MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPO.)
CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec 1 jeu* 765 F
Exemple de prix :

HERZOG SWEI	169 F	FANTASIA	259 F
TWIN HAWK	199 F	SONIC	276 F
CYBERBALL	169 F	F 22 INTERCEPTOR	276 F
ART ALIVE	212 F	STREET OF RAGE	276 F
ROAD RASN	259 F	REVENGE OF SHINOBI	276 F

MASTER SYSTEM (+ DE 400 JEUX DISPD.)
Exemple de prix :

HANG ON	99 F	BUBBLE BOBBLE	173 F
RESCUE MISSION	95 F	WONDERBOY II	210 F
F 16 FIGHTER	129 F	ALEX KIDD 4	221 F

NEC (+ DE 100 JEUX DISPO.)
COREGRAFX avec 1 jeu* 690 F — SUPERGRAFX avec 1 jeu* 990 F
ATARI LYNX + DE 50 JEUX — **NEO-GEO** + DE 30 JEUX

* CONSOLE D'OCCASION

RESERVEZ VOS JEUX EN APPELANT LE (1) 43.290.290
le lundi de 14H à 19H30 Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
Métro : Cardinal Lemoine RER : Luxembourg/St Michel
BUS : 63 86 87 Parking Maubert

SCORE GAMES LA VIDEO PASSION
17, rue des Ecoles
75005 PARIS
☎ (1) 43.290.290

BON DE COMMANDE : A retourner à SCORE GAMES
NOM PRENOM
ADRESSE
TEL CODE POSTAL
VILLE

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux 30 F)	CONSOLE 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par MANDAT LETTRE ❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
Carte N°
Date expiration /
Signature

RC : Paris B 365 215 603

PETITES

DRIVE MARCHAL Nicolas, 21 rue Frédéric Chopin, 54250 CHAMPIGNEULLES.

Vds *MASTER SYSTEM II* avec jeux, Alex Kidd, The Ninja, Shanghai, Action Fighter, le tout en T8E 1992, prix 900F. Tél après 17H30, 82 22 08 79, demander Sébastien.

Département 56
Vds jeux *MD* : Altered Beast, Cyberball, 200F l'un ou éch. contre Kid Chameleon, Olympic Gold, Desert Strike. Vds joystick 100F. Demander Mael au 99 90 01 66

Vds jeux *MASTER SYSTEM* de 50F à 150F pour tous renseignements Stéphane au 97 44 51 68, après 18H30.

Département 59
Vds jeux *MASTER SYSTEM* 200F l'unité (à débattre) : Double Dragon, Psycho Fox, Alex Kidd in Shinobi World. Contacter STEPHANE après 18H au 20 75 29 89.

Département 60
Vds *GAME GEAR* 6 mois + 6 jeux : Sonic, Donald Duck, Mickey Mouse, Out Run, Super Monaco GP, Columns : 1300F. Alexandre au 44 09 44 97.

Département 62
Vds ou éch. *CPC* 6128 DK plus 250 jeux, joys, 2 copieurs 2200 F. Vds *MASTER SYSTEM II* neuve, garantie 400F. Cher. *TO9 +*. Demander CEDRIC au 21 82 52 79.

Vds *MASTER SYSTEM II* + Sonic + Alex Kidd in Miracle World + manette + manuel d'utilisation + boîte (garantie 8 mois) 600F. Demander Romuald au 21 25 55 71.

Vds bas prix en Tbe jeux *MASTER et MEGADRIVE* cause achat PC. Cher. Progr. compatible T08.T09, souris, crayon optique ou toute documentation. Contact Michel : 21 93 16 96.

Vds ou éch. jeux *MD* 150 à 200F. Vds *MS II* + 16 jeux 1800F. Tel: 21 49 36 13

Vds *MS* + 2 pads : 300F, Astérix 250F, Battle Out Run et Shinobi 150F l'un, Flighter 70F. Le tout 800F. Vds *ATARI 800XL* + joystick + 3 jeux : valeur 1180F, vendu 250F. Demander Christophe au 21 37 55 95.

Département 64
Vds jeux *MD FRA* : James Pond 2, Mickey Mouse, Decap Attack, Streets of Rage : 250F l'un. Vds GG + Columns, Donald et AX Battler : 1450F. Tél: 59 04 63 04 après 19H.

Vds *GAME GEAR* avec adaptateur jeux *MASTER SYSTEM* et 5 jeux : Mickey, G. Loc, Super Monaco GP, Columns, Putt et Putter. Le tout en état neuf pour 1400F. Contacter PHILIPPE au 59 52 43 32 (week-end).

Département 66
Vds *MASTER SYSTEM* plus 10 jeux, 2 manettes 1300F (TBE). Contacter SIMON au 68 52 06 42 aux heures de repas.

Département 69
Vds *MASTER SYSTEM* plus 9 jeux sans manettes. Demander Sylvain au 72 47 06 31, prix à discuter.

Vds *MASTER SYSTEM II* (sous garantie) avec 6 jeux. Prix à débattre. Contacter PATRICE après 19H au 72 38 02 34.

Vds sur *MD* Fantasia et Donald 300F l'un, ou M.GP 200F, ou éch. contre Kidd Chameleon, M.GP2, Marble Madness, Olympic Gold, demander Alexandre au 78 47 20 16 à LYON. URGENT.

Vds *MASTER SYSTEM* + 2 manettes + Sonic, R-Type, Out Run, Transbot + pistolet Sega et 3 jeux incorporés (Hang On, Safari Hunt, l'Escargot) 1000F. Au 78 67 45 51 demander Jeff.

Vds 4 jeux *MASTER SYSTEM* : Indiana Jones, Golden Axe, R-Type, Out Run : 150F l'un ou 500F les 4. Le week-end contacter François, 78 49 47 79.

Département 72
Vds *SMS II* + 6 jeux dont Sonic, Super Kick off, Moon Walker, etc. 1800F. Contacter David au 43 71 18 58.

Vds sur *MEGADRIVE* 250F T8E : Monaco GP, Golden Axe 2, Super Thunder Blade ou échange contre Turbo out Run, Mercs, Out Run, Centurion, Desert Strike, Super Hang On. Tél Philippe : 43 97 76 69 après 18H.

Département 74
Vds *MEGADRIVE* avec jeux (TBE) : Cyber Ball, Fantasia, Phantasy Star III, Sonic, Altered Beast 1500F. Tél au 50 69 32 88 après 20H ou 50 67 13 35 dans la journée.

Vds *MASTER SYSTEM II* ss garantie + 7 jeux (Alex Kidd, Shinobi, Spiderman,..) 700F. Demander Fréderic TRANE après 17H au 50 44 05 77. URGENT.

Vds *MEGADRIVE* + 2 manettes + Arcade Power, Stick, Sonic, GP Monaco, EA Hockey, Thunder Force 3 et Altered Beast : 3000F. Tél: 50 36 92 23, demander Simon.

Département 75
Vds *GAME GEAR* + *MASTER GEAR* avec jeux (Shinobi, Super Monaco GP) + adaptateur secteur + autres jeux, valeur 2500F, vendu à 1290F. Demander Florent au 43 42 75 08.

Vds *MASTER SYSTEM* et 3 manettes + pistolet + 2 jeux incorporés, TB état. Prix : 400F. Vds nbrx jeux : Sonic, Mickey, Super Monaco, etc. T8E, Prix de 180F à 200F, appeler au 42 40 29 84 après 18H.

Vds jeux Donald Duck, Quack Shot sur *MEGADRIVE Japon*. entre 250 et 300F. Tél. : 42 81 21 47, après 18H.

Département 76
Vds ou éch. jeux *MD* : Sonic, Streets of Rage, Robocod, James Buster, Quack Shot. Vds aussi Sonic sur *SMS*. Contacter BENOIT au 35 97 03 10.

Vds ou éch. jeux *MASTER SYSTEM* : Shinobi ou Alex Kidd in Shinobi : 250F pièce ou contre autres jeux. Vds ou éch. jeux *MEGADRIVE* : Last Battle ou Altered Beast : 250F ou contre autres jeux. Contacter Pierrick au 35 73 60 85.

Département 77
Vds *MASTER SYSTEM* avec 1 pistolet, 2 manettes, 4 jeux dont Sonic, Mickey Mouse etc) et 2 jeux enregistrés 1000F. Contacter NAYAZ au 64 40 60 92.

Vds jeux *MASTER SYSTEM* : Sonic, Mickey, Forgotten Worlds, Slap Shot, Spiderman, Golden Axe Warrior, Ghouls'n Ghosts, Danan, Strider, Bomber Raid entre 200 et 350F l'un. Tél au 64 52 70 59.

Vds *MEGADRIVE FRAN-ÇAISE* sous garantie avec 6 jeux (Sonic, Quack Shot, Hockey, Mickey etc). Plus manette sup. Le tout avec boîte d'origine (état neuf) 2200F. Tél au 64 27 16 25 apres 19H, demander LAURENT.

Vds *MEGADRIVE* bon état + 5 jeux (Out Run, Alex Kidd, ..) 1100F à débattre. Pascal STIFFLER, 64 88 56 00, tous les jours.

Vds *SMS* + 3 jeux, 600F. Wonder Boy 2, 250F. California Games, 250F. Black Belt, 75F. Les 3 : 500F. La console + 6 jeux, 900F / + 5 jeux, 850F / + 4 jeux, 800F. PERRIERE Cedric, 13 Prom. de la source, TORCY. Tél: 60 17 93 54.

Vds *MASTER SYSTEM II* + Shinobi et Shadow Dancer, 550F. Contacter Christophe, 60 23 50 06.

Vds sur *MASTER SYSTEM* nbx jeux (Sonic, Populus. .) 150 à 200F. Vds ou éch. sur *MEGADRIVE* : John Madden 92, Fatal labyrinthe, Sonic, Quack Shot. Contacter Bertrand, 64 38 84 50, après 18H.

Vds jeux sur *MASTER SYSTEM* : Dynamite Duxe et Indiana Jones, 150F l'un. Appeler Nicolas au 64 41 18 84 après 17H.

URGENT Vds *GAME BOY* + 3 jeux + housse : 640F (valeur 1300F), et Vds séparement (à débattre) ou échange contre *MEGADRIVE*. Joindre Mickael : 60 28 66 42 en semaine.

Département 78
Vds *MASTER SYSTEM* plus 2 pads avec 7 jeux (Mickey, After Burner, Altered Beast..) 1000F. Tél au 30 51 37 22, demander NICOLAS.

Vds *MASTER SYSTEM* avec 2 manettes, Sonic, World Soccer, Kung fu Kid, Golden Axe et Alex Kidd IV, Cyber Shinobi, Alex Kidd I. Prix à débattre 3000F. Tél au 30 95 93 56, demander GILLES.

Vds *MASTER SYSTEM* avec 6 jeux : Double Dragon, Vigilante, Bomber Raid et 3 jeux intégrés plus 1 manette pistolet et rapid fire. Le tout 790F.

ANNONCES

Contacter SEBASTIEN au 30 54 01 47.

Vds sur *MS* 11 jeux : Wonder Boy 2, Power Strike etc. Le tout pour 1400F au lieu de 1650F ou le jeu à 150F l'unité. Contacter OLIVIER après 18H30 au 30 41 18 30.

Vds sur St Quentin *SMS* + 2 joysticks + Rapfire + 9 Hits : Mickey, Cal. Games, Shadow Danc., Galaxy F., Ghouls'n, Bubble, Slap, Spell, Golden Axe : 1300F (poss. de vente séparée). Tél. : 30 43 02 61 entre 19 et 21H, Antoine.

Vds sur *MEGADRIVE* : E-Swat, Moonwalker, Truxton, Golden Axe, Rambo III 150F, Altered Beast 100F. Contacter YANN au 39 46 02 59 après 18H.

Département 80
Vds sur *MEGADRIVE* : Wrestle Wat : 250F. contacter Hervé au 22 44 73 57.

Département 83
Vds jeux *MASTER SYSTEM* : Sonic, Double Dragon, Enduro Racer, World Soccer, Prix à débattre. Zone Toulon Hyères, Tél: 94 21 01 78, demander Sébastien le soir. Ech. éventuellement.

Vds 6 jeux *MASTER SYSTEM* : Sonic, Golfmania, Slap Shot, World Soccer, Action Fighter, World GP de 100 à 250F ou éch. contre Speedball, Olympic Gold. Tél au 94 21 47 72, demander DAVID.

Département 84
STOP AFFAIRES : vds *MASTER SYSTEM* neuve + 5 jeux : prix 850F ou jeu à 100F. Contacter Cédric au 90 23 11 33 après heure repas.

Vds *MEGADRIVE* avec manette, 3 jeux (Sonic, Mickey Mouse, Kid Chameleon) plus adaptateur AMSTRAD CPC 6128. Prix 1190F. Contaeter THOMAS au 90 32 43 36.

Département 86
Vds *MS* + control pad + control stick avec 15 jeux (Sonic, Donald Duck, Mickey Mouse, Wonder Boy 2, Super Monaco GP, ...) lunettes 3D incluses : 2000F à débattre. Tél: 49 61 41 43, Matthieu après 18H.

Département 87
Vds jeu *MEGADRIVE* : Marble Madness entre 300 et 350F. Tél: 55 08 20 77.

Département 89
Vds *MASTER SYSTEM* + 12 jeux : 1700F ou possibilité de vendre console (250F) et jeux (150F l'un) séparement. Contacter Christian au 86 81 45 81, le soir.

Département 91
Vds *MASTER SYSTEM* + pad + Sonic + Mickey et Alex Kidd 1 ou éch. contre *MEGADRIVE* + 2 pads + 1 jeu. Jérôme au 69 42 50 11, URGENT !

Vds bon prix jeux *MEGADRIVE* : Buck Rogers, Phantasy Star III, Faery Tale, Centurion et autres. Tél. : 69 83 12 96, après 19 H. Demander Franck.

Vds *AMSTRAD 6128* avec 50 jeux plus joystick, 1 moniteur couleur : 800F ou éch. contre 2 cartouches *MEGADRIVE* anciennes ou 1 cartouche récente. Contacter OLIVIER au 69 34 94 17.

Vds ordinateur TO7 70 avec 20 cassettes de travail (700F) plus *ATARI 2600* avec 4 cassettes (400F) ou le tout 1000F ou éch. contre *GAME GEAR* ou *MEGADRIVE*. Appeler au 69 24 04 21 après 19H.

Département 92
Vds jeux *MD* : Ghouls'n Ghosts, Two Crude Dudes, Shadow Dancer,... à 200F, ou échange. Contacter Christophe au 42 53 33 05.

Vds *MEGADRIVE* (sous garantie) + GP Monaco + Sonic : 1300F, Tél au 47 45 27 86.

Vds *MEGADRIVE* + manette + 9 jeux + possibilité de discussion. Tél: 46 95 01 73. Prix : 2200F. Boualem.

Vds sur *MEGADRIVE* : J. Pond, 150F. Sonic, 200F. Streets of Rage, 200F. Manette, 50F. Le tt en BE. Contacter Cyril, 50, rue du Trosy, CLAMART. Tél: 16-1-46 42 76 52.

Vds *MEGADRIVE* avec 9 jeux (prix très intéressant). Demander ALBAN au 45 34 45 20. URGENT !

Vds *GAME GEAR* + 3 jeux (Donald, Sonic, Columms) + transfo MASTER SYSTEM / GAME GEAR, sous garantie. Prix 1300F. Demander Benjamin au 47 02 51 15 ou au 45 36 08 19.

Vds sacoche DYNASOUND pour *GAME GEAR* : 200F. Vds *SMS* + 11 jeux : 1450F. Contacter Mathieu : 47 80 87 57 sur Paris et repas mniquement.

Département 93
URGENT ! Vds *GG* (sous garantie 6 mois) avec 8 jeux dont 3 MS plus converter MS/GG, 1 transformateur. Prix 1700F ou éch. contre *MD* plus jeux. Tél au 48 57 90 19.

Vds *MASTER SYSTEM* 2 avec 2 jeux (Shinobi et The Cyber Shinobi). Le tout état neuf 1798F. Tél au 48 68 20 50, j'apporte la console chez vous. TRES URGENT !

Vds *MASTER SYSTEM* avec 3 ou 4 jeux dont Ghouls'n Ghosts, Golden Axe, Super Monaco GP 1000F. Contacter LAURENCE DUTRIEUX au 43 63 32 75.

Vds *SMD* + 1 jeu : 800F. 16 jeux de 150 à 250F. Vds *SMS* + 5 jeux : 700F. Contacter Olivier au 48 69 71 82.

Vds jeux *MEGADRIVE* : Turrigan, Y'S III, Fatal Rewind, Last Battle, 200F l'un. Vds jeux *GAME GEAR* : Ninja Gaiden, Shinobi, 150F l'un. Contacter Elisabeth au 43 32 75 29.

Département 94
URGENT ! Vds 11 jeux *MEGADRIVE* (Sonic, Musha, Mickey Mouse, Toe Jam and Earl, Out Run, John Madden 1, Hardball, J.B. Douglas, DJ Boy, Last Battle, Super Hang On) 2300F. Contacter YANN au 49 80 55 38 après 18H.

Vds *MASTER SYSTEM II* avec 6 jeux : Double Dragon, Wonder Boy 3, sonic, Mickey, Hang On, Safari Hunt. Vendue à 900F. Demander ALEXANDRE au 43 74 12 65 après 18H.

Vds cause double emploi en TBE, *MASTER SYSTEM* avec 2 manettes, rapid Fire et 20 jeux (Golden Axe, Shinobi, etc.) 2500F. URGENT ! Contacter ANTONY au 43 97 24 34 entre 18 et 20H.

Vds jeux *MS* : Spiderman, Double Dragon, Summer Games, Chase HQ entre 150 et 200F. Contacter Jerôme au 43 75 14 09.

Vds jeux *MASTER SYSTEM* : Indiana Jones, Kung Fu Kid, Vigilante, Running Battle, Fire and Forget 2, Golden Axe, RC Grand prix, After Burner. Contacter Jerôme, 45 95 99 03, après 19H.

Vds *MASTER SYSTEM* + 2 manettes + 1 control stick + World Cup Italia 90 le tout poor 400F. Affaire à saisir, en très bon état. Demandez Olivier au 48 52 43 55 à partie de 18H.

Département 95
Vds *MEGADRIVE* + 14 jeux + 3 manettes + adaptateur jeux SEGA MS : prix 4500F. Contacter Grégory au 39 93 11 31.

Vds *MSII* + Phaser Pad, joystick, 2 jeux : 650F. 3 jeux à 200F l'un (Kick Off, G. Loc, Altered Beast). Tout en excellent état, tel : 39 89 43 72 de 20H30 à 21H ou le week-end.

Vds *MEGADRIVE* avec 12 jeux plus adaptateur japonais 3000F. Tél au 39 91 86 76 avant 20H ou écrire à ANTONY DUBOIS, 4, rue Alphonse Provost, 95330 Domont.

Vds sur *MEGADRIVE* : Golden Axe. Tél au 30 73 19 25 à partir de 17H, demander MAX.

Vds *MASTER SYSTEM II* avec 7 jeux : Zillion, Enduro Raler, Altered Beast, Shinobi, Command Secret, Super Tennis, Rocky : le tout 1700F. Contacter Alain au 39 88 90 48.

Vds *MASTER SYSTEM II* + 3 jeux dont Asterix (Alex Kidd non compris), 2 pad. : valeur 1610F, cédés à 1290F à débattre, ou éch. contre *MD* + Sonic ou James Pond. Demander Elizabeth au 34 13 44 77.

3615 MEGA FORCE

LA TOTALE !

Complétez votre collection *,

à l'aide du bon de commande ci-dessous.

*dans la limite des stocks dispanibles, le numéro 1 étant déjà épuisé.

LES PIN'S MEGAFORCE

Pour arborer les couleurs de votre héros préféré !

2 modèles disponibles : le rond et le carré, 30F l'un, 50F les deux.

BON DE COMMANDE

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Réassart • 100, avenue du Général Leclerc • 93500 Pantin.

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE ☐ au prix unitaire de 40F (France, port compris) ☐ au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8

soit un total de ..... (nb d'exemplaires) x ..... (prix unitaire) = ... FF

☐ Je commande ..... pin's MEGAFORCE ☐ le rond (30F) ☐ le carré (30F) ☐ les 2 modèles (50F)

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE : ..... FF

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

CP : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : ..... Age : .....

J'ai une ☐ • Master System ☐ • Megadrive ☐ • Game Gear

GÉANT !

AVEC NRJ

Plus de 15 000 m² de jeux vidéo !

2EME SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE

EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N° 1 - LA DEFENSE

Pour toute information écrire à :

SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN

BUT!!!!!!!!!!

EUROPEAN CLUB SOCCER recrée la fièvre des **grandes soirées du football**, le **plus populaire des sports européens.**

Tu peux jouer contre un ami ou contre l'une des **172 équipes européennes** ou bien participer à la Coupe d'Europe pour espérer gagner le Super Coupe.

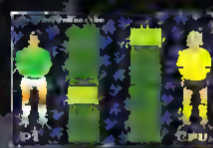
Disponible sur **Sega Megadrive**, EUROPEAN CLUB SOCCER offre :

+ TOUTE UNE PANOPLIE D'ACTIONS: COUPS FRANCS, DÉGAGEMENTS, RALENTIS, ETC.

+ LE CHOIX ENTRE LE JEU D'ARCADE POUR 1 OU 2 JOUEURS OU LA SIMULATION POUVANT COMPRENDRE JUSQU'À 8 JOUEURS.

+ LA POSSIBILITÉ DE JOUER CONTRE UN AMI OU DE DÉFENDRE TES CHANCES TOUT AU LONG DU TOURNOI JUSQU'À LA FINALE.

EUROPEAN CLUB SOCCER : Une nouvelle **super création** de **Virgin Games.**



SEGA

virgin games-immaculate concepts

©Kingsley 1992 ©Virgin Games 1992 [illegible] reserved.

Virgin Games [illegible], 225, rue de [illegible], 75015 Paris.

Sega™, Mega Drive™, and [illegible] Trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

THE TERMINATOR